

И.В. МЕЛЬНИКОВ
НИТИ СУДЬБЫ



ПОСТАПОКАЛИПСИС

Иван Мельников

Нити судьбы. Постапокалипсис

Шрифты предоставлены компанией «ПараТайп»

© Иван Мельников, 2019

Старый мир погубила Катастрофа. Сложная сеть цивилизации висит жалкими клочками, точно брошенная паутина. Кто-то из последних сил продолжает цепляться за нее, но большинство уцелевших грызутся на руинах, позабыв о прошлом и не думая о будущем. В игре вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что им уготовано – слава, богатство, любовь или безвестная смерть? Все в ваших руках – руках Судьбы!

16+

ISBN 978-5-0050-7380-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Нити судьбы. Постапокалипсис](#)

[Как играть](#)

[Катастрофа](#)

[Эры](#)

[Общественное устройство после Катастрофы](#)

[Старый мир и его тайны](#)

[Подготовка к игре](#)

[Герои, статисты и персоны](#)

[Герои и Судьба](#)

[Сцены](#)

[Проверки](#)

[Примерная сложность задач](#)

[Состязания](#)

[Округление результатов](#)

[Частное превосходит общее](#)

[Создание героя](#)

[Начальная и максимальная величина Характеристики](#)

[Основные Характеристики](#)

[Вторичные Характеристики](#)

[Боевые Характеристики](#)

[Навыки](#)

[Экспертные навыки](#)

[Атрибуты](#)

[Изменения](#)

[Изъяны](#)

[Трюки](#)

[Недостатки](#)

[богатство](#)

[Бартер](#)

[Доступность товаров и услуг](#)

[Неприятности](#)

[Нити Судьбы](#)

[Развитие героя](#)

[Начисление Очков опыта](#)

[Цели](#)

[Языки](#)

[Износ](#)

[Оружие](#)

[Свойства оружия](#)

[Оружие ближнего боя](#)

[Стрелковое и метательное оружие](#)

[Огнестрельное оружие](#)

[Гранаты и переносное противотанковое оружие](#)

[Повреждения машины](#)

[Гранаты](#)

[Доспехи и щиты](#)

[Свойства доспехов и щитов](#)

[Щиты](#)

[Перенос тяжестей](#)

[Падение](#)

[Боевые сцены](#)

[В начале боевой сцены](#)

[Зоны поражения](#)

[Маневры](#)

[Совершение Маневра](#)

[Дистанционные атаки](#)

[Типы Повреждений](#)

[Состояния](#)

[Раны, их последствия и лечение](#)

[Отдых](#)

[Кавалеристы](#)

[Скакуны](#)

[Транспортные средства](#)

[Дорожные войны](#)

[Путешествия](#)

[Встречи и Находки](#)

[Эры: На руинах, Бабкины сказки](#)

[Эры: Темные века, Новое начало](#)

[Припасы](#)

[Перечень припасов](#)

[Медицинские препараты и стимуляторы](#)

[перечень Препаратов и стимуляторов](#)

[Предметы: всякая всячина](#)

[Досуг и Развлечения](#)

[Виды досуга и развлечений](#)

[Изготовление оружия и механизмов](#)

[Социальные взаимодействия](#)

[Впечатления](#)

[...любыми средствами](#)

[Социальные взаимодействия в бою](#)

[Социальные воздействия на героев](#)

Я очень признателен Мельниковой Елене aka Feael за то, что она тратит свое время на иллюстрирование этой книги, не получая за работу ничего, кроме моей благодарности. Я благодарю Андрея Барашева, Екатерину и Михаила Ждановых и Владимира Кондратова, без которых эта книга вряд ли увидела бы свет, и всех тех, кто участвовал в тестовых играх и помогал латать дыры в правилах.

Большое спасибо Антону Бескоровайному, чьи советы помогли сделать эту книгу лучше, а также Арсению Ермакову и команде его игроков, испытавших игровой движок на максимальных оборотах.

Огромное спасибо Михаилу Жданову, Владимиру Кондратову, Андрею Сыскаеву и Дмитрию Третьякову, которые настолько верят в проект, что поддерживают его на Patreon, а также VK-площадкам NORP, База Игроков и Мастеров НРИ, D&D по-русски, Тайм-кафе Алхимия и Настольные ролевые игры, совершенно бесплатно публикующим новости проекта.

Старый мир погубила Катастрофа. Сложная сеть цивилизации, поддерживавшая рациональность и безопасность над бездной хаоса, висит жалкими клочками, точно брошенная паутина с налипшим мусором. Кто-то из последних сил продолжает цепляться за ее останки, но большинство уцелевших грызутся друг с другом на руинах, позабыв о прошлом и не думая о будущем.

В игре вам предстоит выступить в роли отважных (или не очень) героев... и Судьбы, возносящей их к вершинам мира и низвергающей в бездны отчаяния. Что уготовано героям – слава, богатство, любовь или безвестная смерть в пустошах? Все в ваших руках – руках Судьбы!

КАК ИГРАТЬ

Для игры вам понадобится K20 – двадцатигранный кубик (лучше, если их будет три), минимум один приятель, готовый с вами играть (тут, как и в случае с кубиками, лучше, если приятелей наберется трое или даже больше!), карандаши, ластик, блокнот и немного воображения. Один из вас должен взять на себя обязанности мастера (ведущего), остальные станут игроками.

Игрок придумывает биографию и внешность героя, описывает его действия, то есть играет роль героя... и его Судьбы, временами доброй, временами безжалостной, а временами – безразличной. Помимо прочего, это означает, что иногда герой будет терпеть неудачи, влипнуть в неприятности, сталкиваться с трудностями, которых он мог избежать... потому что игрок решил, что так будет лучше для героя в перспективе, или просто потому, что игроку *так захотелось*.

Мастер придумывает мир, в котором действуют герои, и описывает его реакцию на их действия (или бездействие).

Успехи и неудачи героев определяются бросками K20 и, самое главное, решениями, которые игроки принимают в ходе игры. Несмотря на то, что мастер задает жанр истории и закладывает основы сюжета, игроки – полноправные соавторы. Правила подразумевают, что игроки и мастер готовы работать над историей сообща, прислушиваться к желаниям друг друга и договариваться в случае разногласий.

КАТАСТРОФА

Катастрофа – событие, уничтожившее цивилизацию. Катастрофа далеко не всегда *уничтожает мир*. Прежде всего, она превращает его в незнакомое, враждебное и полное опасностей место, где единственный закон – право сильного, а друзья и близкие становятся обузой или соперниками в борьбе за выживание.

Ниже вы найдете несколько идей Катастрофы для вашей истории. Обратите внимание, что нередко цивилизацию губят сразу несколько факторов. Например, вторжение инопланетян, даже успешно отраженное, может привести к мировой войне за обладание новыми технологиями, и завершиться биологической или экологической катастрофой!

Биологическая катастрофа

Из лаборатории вырывается опасный вирус, мутирует одна из известных болезней или в диком уголке мира обнаруживается новая. Зараза стремительно распространяется, опустошая города и страны.

В независимости от того, что происходит с жертвами болезни – умирают они, или превращаются в кровожадных зомби, цивилизация обречена. Выжившие бегут из городов из-за зомби или тысяч разлагающихся трупов, инфраструктура коллапсирует, и мир погружается в хаос.

Восстание

Нередко могущество цивилизации зиждется на рабском труде. В роли рабов может выступать кто угодно, начиная от преступников и должников мегакорпораций и заканчивая обезьянами, инопланетянами и разумными механизмами.

Восстание может быть спонтанным порывом или тщательно продуманной акцией, но так или иначе оно заканчивается трагически для всех. Освобожденные рабы обнаруживают, что свобода не так уж сладка, а низвергнутые господа слишком изнежены, ленивы или малочисленны, чтобы быстро восстановить статус-кво. Хотя конфликт может длиться еще долгие годы, победителей в нем нет – мир разрушен, и возродить его будет непросто.

Вторжение

Неисчислимы орды варваров из полуночных земель, неназываемые твари из параллельного мира, инопланетяне на громадных космических кораблях... Они пришли убивать, разрушать и поработать. Вторжение подразумевает, что пришельцы не собираются захватывать мир и устанавливать в нем свои порядки. Они подавляют сопротивление, берут то, что им нужно, уничтожают остальное и уходят, оставляя позади руины и хаос.

Вне зависимости от того, удалось ли дать пришельцам отпор, мир никогда не будет прежним. Уцелевшие дорого заплатили за победу или живут в постоянном ожидании нового нашествия, а кое-кто из пришельцев (а также их артефакты и технологии) все еще рядом!

Космическая катастрофа

Смерть цивилизации приходит из космоса. Старый мир мгновенно сгорает в ослепительном взрыве упавшего метеорита или агонизирует долго и мучительно, когда сверхактивное солнечное излучение вызывает бесплодие у большинства людей или превращает их в отвратительных мутантов.

Мировая война

Вне зависимости от того, какими средствами ведется война, хаос и беззаконие покрывают большую часть мира. Потери сторон сокрушительны, а избежавшие смерти прозябают в нужде и страхе. Применение оружия массового поражения – ядерных ракет, нанороботов или боевых вирусов не только опустошает землю, но и отравляет ее.

Природный катаклизм

Катаклизм можно предвидеть, но невозможно предотвратить. Новый ледниковый период, смена полюсов, взрыв супервулкана, изменения орбиты планеты или ее спутников – вот далеко не полный перечень катаклизмов, способных погубить даже самую продвинутую цивилизацию.

Экологическая катастрофа

Мир медленно умирает. Он изуродован бесконтрольной добычей ресурсов, индустриализацией, промышленными выбросами и войнами. В какой-то момент процесс становится необратимым.

Яростная грезня государств за немногочисленные уцелевшие ресурсы лишает цивилизацию последнего шанса на спасение.

ЭРЫ

Время, прошедшее с момента Катастрофы, во многом определяет жанр и настроение истории.

На руинах

Катастрофа разыгралась совсем недавно. Возможно, на прошлой неделе или месяц назад. Цивилизация мертва, и ее труп начинает пованивать.

Эта Эра – наиболее драматичный период для выживших. Время потерь, время отчаяния, время слез и сомнений, время бессмысленной жестокости и ненависти. Многие из уцелевших погибнут лишь потому, что не смогли вовремя распрощаться с сантиментами старого мира. Кто-то сгинет в беспорядках и бессмысленных сварах, кто-то станет жертвой эпидемий и несчастных случаев... а кто-то убьет все человеческое в самом себе.

Но еще эта Эра – время надежд и возможностей, время, когда еще можно спасти многих, время относительного изобилия.

Общество: одиночки, группы выживших, оказавшихся недалеко друг от друга после окончания Катастрофы.

Бабкины сказки

Выросло первое поколение тех, кто никогда не видел старого мира и думает, что *так, как сейчас*, было всегда. Цивилизация понемногу превращается в выбеленный солнцем скелет, а болтовня стариков творит из этих останков красивую и оттого еще более неправдоподобную сказку. Молодые охотно слушают ее вечером у костра, упоенно вздыхают и завидуют благополучию предков, а утром берут ржавые винтовки и отправляются на поиски воды, еды и развлечений. Не стесняясь вышибать мозги встающим на пути.

Эта Эра – время гибнущих надежд, беззакония и вседозволенности, время мучительно долгой старости, время жестоких схваток за останки старого мира.

Но еще эта Эра – отправная точка возрождения. Еще не все знания потеряны, еще не все сердца и души окаменели. Как знать, быть может, новый мир будет устроен хоть немного разумнее старого...

Общество: небольшие оседлые сообщества, кочующие банды и племена.

Темные века

Мрачный и суровый период, отстоящий от Катастрофы на несколько поколений. Старый мир забыт, он превратился в противоречивые легенды и наивные фрески на потрескавшихся сводах убежищ. Большинство древних устройств вышло из строя, а принципы работы уцелевших окутаны тайной и домыслами.

Эта Эра – время суеверий и воинствующего невежества, время диких земель и чудовищ, время работоторговцев, алчных баронов и феодальных войн.

Но еще эта Эра – время великих открытий и блестящих изобретений, время летописцев, художников и музыкантов, время купеческих караванов, странствующих паладинов и первых законов нового мира.

Общество: небольшие поселения с сформированным ополчением, земледельческие общины под их покровительством, кочующие банды и племена.

Новое начало

Тень погибшей цивилизации больше не довлеет над миром, лишь в древних и темных сказаниях сохранилась крупица памяти о былом. Молодые деревца поднялись на пустошах, руины скрыли плющ

и травы. Земля исцелилась от самых страшных ран, а люди забыли ужасы Катастрофы.

Эта Эра – время городов-государств и передела мира, время старых ошибок, совершаемых вновь, время регулярных армий и неутоленных амбиций, время угнетения, высокомерия и гордыни.

Но еще эта Эра – время становления *новой* цивилизации, время экспедиций и картографов, время законов, которые соблюдаются, время земледельцев и скотоводов, время относительной безопасности и робких планов на будущее.

Общество: сильные города-государства, небольшие поселения и земледельческие общины под их покровительством, купеческие картели и синдикаты, объединения плантаторов и промышленников. Кочующие банды и племена постепенно уничтожаются или переходят к оседлой жизни.

ОБЩЕСТВЕННОЕ УСТРОЙСТВО ПОСЛЕ КАТАСТРОФЫ

Старое общество и его устои гибнут вместе с цивилизацией. Новое возникает не вдруг – а когда все же появляется, то обычно представляет собой неказистое подобие старого. Ниже вы найдете несколько идей общественного устройства для вашей истории. Все они могут свободно смешиваться между собой – Милитаризированное сообщество может быть создано как Фанатиками, так и Дикарями, хотя внешне они будут совершенно не похожи друг на друга. Даже Анархия вполне сочетается с Порядком – такое сообщество все еще лишено формальной власти и свода законов, но его отдельные участники действуют в рамках здравого смысла и пекутся не только о собственной выгоде, но и об удобстве окружающих!

Обратите внимание, что пока в мире не появятся по-настоящему крупные государства, жители городов в нескольких километрах друг от друга могут придерживаться диаметрально противоположных взглядов!

Анархия: свобода отдельно взятого индивидуума в сообществе ограничена лишь его силой. Чем больше силы – тем меньше ответственности, но даже самые жалкие существа не стеснены ни в чем... до тех пор, пока сильные не против. Запретов нет – по крайней мере, возведенных в статус законов. Насилие, разврат, наркомания, пьянство и азартные игры не просто разрешены, но всячески поощряются, ведь это отличный способ избавиться от мрачных (да и от любых вообще) мыслей!

Зачастую, в сообществе имеется один или несколько неформальных лидеров и неписанные нормы поведения, как правило, связанные с личным комфортом этих лидеров и их приближенных. Разумеется, любой достаточно сильный, дерзкий или расчетливый может изменить статус-кво при помощи хитроумной интриги или старой доброй резни!

Дикари: одичавшие сообщества кочуют и живут грабежом. Устои Дикарей близки к анархии, однако всегда существует явный сильный лидер и его клика, требующие от остальных безоговорочного подчинения. Несмотря на авторитет вождя, в случае его смерти племя без проблем выберет нового. Вождь зависим от клики, но в то же время боится ее – новый лидер, скорее всего, выйдет из рядов ближайших сподвижников старого!

Почти всегда племена кочуют в строго определенном, хорошо изученном ареале, чем и пользуются при нападениях. Впрочем, Дикари агрессивны до тех пор, пока уверены в победе. Столкнувшись с превосходящими силами противника, они обращаются в бегство и прячутся, либо переходят к партизанской войне.

Милитаризм: основная идея сообщества – защита от посягательств извне, в случае необходимости переходящая в нападение. Как правило (хоть и не всегда), милитаристские сообщества четко структурированы, а продвижение в иерархии зависит от военных успехов индивидуума. Неспособные сражаться калеки и старики зачастую изгоняются или умерщвляются.

Милитаризм не связан напрямую с агрессией – некоторые сообщества могут вступать в конфликты только если спровоцированы. С другой стороны, культ силы и множество вооруженных и обученных солдат рано или поздно вынудят лидеров вести захватнические войны.

Обратите внимание, что сообщество милитаристов далеко не всегда обладает *действительно* боеспособной армией, и наоборот – наличие боеспособной армии не делает сообщество милитаристским!

Община: общины – осколки сообществ, перенесших Катастрофу без серьезных потерь. Это включает как обитателей бункеров и убежищ, так и жителей небольших поселений, по каким-то причинам не затронутых Катастрофой. Если такое сообщество умудряется уцелеть в первые десятилетия после Катастрофы, участников связывают семейные и родственные узы, еще более укрепляя его. Уклад быта, свод законов и метод управления в Общине очень сильно разнятся в зависимости от ее местоположения и доступных ресурсов.

Пацифизм: участники сообщества убеждены, что после Катастрофы любое убийство преступно. Как правило, миролюбие Пацифистов обусловлено изобилием и отсутствием необходимости сражаться за свою жизнь – в противном случае, сообщество долго не протянет (по крайней мере, в качестве Пацифистов). Чаще всего такие сообщества возникают в хорошо укрепленных и снабженных всем необходимым убежищах и изолированных от мира поселениях.

Обратите внимание, что пацифисты далеко не всегда славные ребята. Есть немало способов отравить жизнь ближнему, не прибегая к насилию!

Порядок: сообщество образовано вокруг свода законов, обязательных к исполнению. Это могут быть законы, написанные еще до Катастрофы, либо правила, продиктованные устройством нового мира. Несомненно одно – те, кто не желает подчиняться, безжалостно изгоняются или уничтожаются. Обычно сообщество имеет внутреннюю организацию, следящую за исполнением законов – полицию или ополчение. В случае отсутствия таковой, за соблюдением правил следят сами участники сообщества или его лидеры.

Рабовладение: благополучие сообщества основано на рабском труде. Законы и свободы существуют лишь для господ, рабы бесправны и приравниваются к скоту и прочему движимому имуществу. Как правило, Рабовладение подразумевает способность господ пополнять ряды рабов посредством вооруженных набегов, или существование развитых торговых связей. Также в некоторых сообществах свободный индивидуум может быть поражен в правах и понижет в статусе до раба.

Технократия: главное стремление сообщества – прогресс, борьба с деградацией и сохранение технических достижений цивилизации. В первые десятилетия после Катастрофы такие сообщества аккумулируют значительное число технических специалистов и работающих механизмов. Если им удастся просуществовать достаточно долгое время, они становятся центрами возрождения... или безжалостными анклавами, стремящимися очистить мир от дикарей.

Тоталитаризм: стержень сообщества – всемогущий лидер, добившийся своего положения благодаря силе, хитрости, обаянию или поддержке масс. Власть лидера абсолютна и непререкаема, а те, кто смеет ему перечить, либо бесследно исчезают, либо занимают его место! Лидер опирается на многочисленную, хорошо вооруженную клику, в целом разделяющую его взгляды.

Гибель лидера – удар, который переживает далеко не каждое тоталитарное сообщество. Если лидер не подготовил достойную смену или смещен в результате переворота, после его смерти сообщество раскалывается на несколько враждующих лагерей и вскоре перестает существовать. Чтобы

избежать этого, сообщество должно иметь безупречно отлаженную бюрократическую машину и многочисленные и верные строю внутренние войска.

Фанатизм: сообщество строится вокруг некоей идеи, религиозной или философской. Все происходящее в сообществе так или иначе вращается вокруг нее, начиная от повседневной жизни и заканчивая избранием лидеров. Многие участники сообщества безоговорочно верят в идею и готовы умереть за нее при случае, хотя найдутся и те, для кого идея – лишь навязанная окружающими чушь. Впрочем, вряд ли они посмеют озвучить эти мысли.

Этнические сообщества: сообщества, сформированные по национальному или расовому признаку. При этом мировоззрения и взгляды отдельных участников отходят на второй план, по крайней мере, на какое-то время. Зачастую в таких сообществах процветает расизм – иногда с молчаливого одобрения лидеров, а иногда – как часть глобальной идеологии.

СТАРЫЙ МИР И ЕГО ТАЙНЫ

Каким был мир до Катастрофы? Если действие вашей игры разворачивается в Эры «Темные века» или «Новое начало», то ответ на этот вопрос не понадобится, по крайней мере, сразу. В других случаях, это один из основополагающих элементов сюжета.

Атрибуты, перечень оружия и транспортных средств в книге «Нити Судьбы: Постапокалипсис» предполагают, что цивилизация до Катастрофы была весьма продвинутой технически. Однако книга «Нити Судьбы: Постапокалипсис» полностью совместима с другими книгами «Нити Судьбы» на уровне основных правил. При необходимости вы можете использовать систему Элементов и заклинания, а так же фэнтезийные Атрибуты, Трюки, виды оружия и доспехов. Договоритесь с мастером о перечне Экспертных навыков, к которым дают доступ Атрибуты, не описанные в этой книге.

Совместимость правил позволит вам создавать сюжеты, в которых могущество цивилизации до Катастрофы основывалось на чарах, силе пара или других фэнтезийных источниках энергии. В конце концов, Боевой робот не так уж сильно отличается от боевого голема, а Избавитель Миротворца может быть не высокотехнологичным оружием, а волшебным артефактом. Не забывайте, прежде всего, Катастрофа – это гибель привычного и знакомого героям окружения, разрушение вековых устоев. Падение Рима под ударами варваров или коммунистическая революция в России – характерный пример гибели цивилизации и возникновения нового мира на ее руинах.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровой сюжет во многом похож на литературный – не считая того, что зачастую ни мастер, ни игроки, не знают, как он будет развиваться. Тем не менее, существует несколько простых вопросов, обсуждение которых до начала игры значительно улучшит полученный вами опыт.

1. Что происходит вокруг героев?

Ответ – экспозиция вашей истории. С его помощью вы устанавливаете значимые факты игрового мира и формируете общее воображаемое пространство. Также на этом этапе стоит договориться о том, в каких декорациях будет разворачиваться сюжет и какую жанровую окраску он будет иметь. Обратите внимание, что обсудить этот вопрос можно как до создания героев, так и после него. В первом случае подразумевается, что игроки создадут героев под ситуацию, во втором – заранее созданные герои во многом станут основой для нее!

2. Что случилось с героями?

Ответ – завязка вашей истории, событие, побуждающее героев к действию.

3. Что заставляет героев работать сообща?

Ответ позволит вам узнать, в каких отношениях находятся герои, почему помогают друг другу и работают в команде. Возможно, герои – сослуживцы, старые знакомые, подельники или даже родственники... но не исключено, что вцепиться друг другу в глотки им мешает лишь внешняя угроза или несметные богатства, добыть которые в одиночку им не по силам! Не забудьте обсудить возможность противостояния героев друг другу, – хотя на нем построено немало сюжетов, далеко не все игровые группы готовы к этому!

4. Какова общая цель героев?

Иногда ответ на этот вопрос следует из ответа на предыдущий. Разумеется, у героев могут быть и свои собственные цели, не известные их товарищам.

Если герои не связаны какими-то общими устремлениями и часто действуют в одиночку, а в центре повествования только их личные цели, история рискует сильно потерять в динамике.

Потратив немного времени на обсуждение, вы сформируете прочную основу для игрового сюжета, исключите *неприятные* неожиданности, а также во многом зададите жанр и настроение игры.

ГЕРОИ, СТАТИСТЫ И ПЕРСОНЫ

Герои: так называются персонажи под управлением игроков. Они – протагонисты истории, которую совместно создают мастер и игроки, они избраны Судьбой (для чего именно – вопрос открытый). Герой – ведущая роль на сцене мироздания, точка приложения сил Судьбы. Именно к героям протянуты Нити Судьбы – страховочная сеть над бездной... или ниточки сбалансированного кукловода.

Статисты: это персонажи и существа под управлением мастера. Они – второстепенные лица истории. Главное отличие статистов от героев – невозможность прибегать к помощи Нитей Судьбы. Несмотря на это, статисты могут обладать Атрибутами и Трюками и совершать Уникальные ходы (принимая все возможные последствия совершения Ходов без обрыва Нитей).

Персоны: это статисты, роли которых сопоставимы по значимости с ролями самих героев. Это не имеет никакого отношения к могуществу или социальному статусу. Хранитель Убежища, пославший героев на поиск замены для сломавшегося водяного фильтра, – всего лишь статист, он не принимает значимого участия в истории (хотя отчасти участвует в ее завязке). От Хранителя мало что зависит – он остался за кулисами, укрывшись в безопасности Убежища. А вот дикарь-следопыт, помогающий героям, – без сомнений, персона. Его успехи и неудачи очень даже влияют на развитие истории. Хотя дикарь и не является главным действующим лицом, Судьба присматривает за ним... в полглаза!

Персоны могут обладать Атрибутами, использовать Ходы, являющиеся их частью (приняв на себя все возможные последствия) и прибегать к помощи Нитей Судьбы. И, конечно же, у персон и статистов, как и у героев, есть Недостатки!

Нередко Судьба готовит для персон особое место в своих планах. Героям не стоит удивляться, увидев живым и здоровым злодея, которого они с таким трудом одолели неделю назад (хотя мастеру лучше не злоупотреблять сюжетным иммунитетом!).

«Нити Судьбы» – игра о приключениях группы друзей или как минимум единомышленников. Правила не предполагают конфликты героев, хотя *могут* реализовать их технически. Если мастер и игроки согласны с тем, что герои противостоят друг другу, то все, что герой может сделать со статистом, он может сделать и с другим героем.

ГЕРОИ И СУДЬБА

Судьба не олицетворяет какую-то *определенную* высшую силу. Прежде всего, Судьба – элемент роли игрока, который решает, когда герой получит поддержку, а когда – нет. Какой облик примет Судьба – сбалансированного божества, госпожи удачи, стечения обстоятельств или сюжетного иммунитета, зависит

от жанра и настроения вашей игры. От них же зависит, насколько очевидно вмешательство высших сил для героев и статистов, их окружающих, — если герои античного эпоса прекрасно осведомлены о покровительстве богов (и об их жестокости), то герои современного авантюрного романа могут быть уверены, что все эти успехи — их личная заслуга!

СЦЕНЫ

Сценой называется эпизод с участием героев. Разговор с барменом, езда наперегонки с бандой мотоциклистов, обыск трупов после перестрелки — все это сцены. Новая сцена начинается, когда предыдущая получает логическое завершение — герои узнали у бармена то, что хотели, мотоциклисты глотают пыль, а трупы лишились всего мало-мальски ценного...

ПРОВЕРКИ

Единственный кубик, который используется в игре — K20. Его бросками определяются успехи героев во всех ситуациях, которые могут возникнуть во время игры. Чем большее число выпало на K20, тем выше шанс, что герой преуспеет. Различные факторы могут повысить или понизить шансы героя на успех. Они называются бонусами и штрафами и отображаются числами, которые прибавляются или отнимаются от результата броска.

Проверки — броски кубика K20, изображающие усилия героя, физические, волевые или умственные. Чем большее число выпало на кубике, тем больше шанс, что герой преуспеет. Например, когда герой совершает проверку Характеристики, игрок бросает K20 и прибавляет к выпавшему результату модификатор Характеристики.

Проверки совершаются против фиксированного числа — сложности, которую задают мастер или правила. Если результат равен сложности или превышает ее, герой достигает успеха.

Градации успеха: некоторые проверки имеют градации успеха — например, проверки Доблести и Меткости. В этом случае важна величина разницы между выпавшим на кубиках значением успеха и заданной сложностью.

Преимущества и Помехи: порой обстоятельства складываются неблагоприятно или, наоборот, благоволят герою. В этом случае бросьте дополнительный кубик за каждую Помеху или Преимущество. Выберите меньший результат, если герой находится под действием Помехи, и больший, если герой обладает Преимуществом. Одновременное действие 1 Помехи и 1 Преимущества сводит их на нет.

Герой не может страдать больше, чем от 2 Помех за бросок, как и не может реализовать больше 2 Преимуществ за бросок, то есть максимальное число кубиков в броске — 3.

Активные проверки: подразумевают некие действия героя — атаку, бег, прыжки, разговор, поиск. Проверки на потерю сознания, сопротивление яду, опьянению и тому подобные не относятся к активным.

Статические значения Навыков: отражают длительные усилия героя, повторяющиеся достаточно регулярно. Не кидайте кубик, вместо этого прибавьте 10 к значению Навыка и/или модификатору используемой Характеристики. Прибавьте к значению 5, если герой имеет Преимущество, или отнимите 5, если герой имеет Помеху. Вы можете применять статические значения, когда герой стоит на часах, крадется по руинам, ищет следы дикарей или обшаривает стены в поисках потайного лаза. Это не обязательно подразумевает, что герой сконцентрировался на одном деле — он может озираться по сторонам в поисках затаившихся врагов и при этом орудовать мечом. Разумеется, вы всегда можете использовать обычные проверки, если вам больше по нраву сюрпризы!

Критический провал и успех: выпав на кубике, **1** и **20** отражают соответственно ошеломительные провалы и успехи на грани возможного. В таких случаях мастер может ввести в игру дополнительные эффекты броска, кроме успеха или неудачи. При выпадении 20 на кубике мастер может засчитать

автоматический успех проверки, даже если бросок не превысил сложность задачи. При выпадении 20 во время проверок Доблести или Меткости цель всегда теряет минимум 1 ЕЗ (даже если Доблесть/Меткость героя не достаточно велики).

Критические провалы мастеров своего дела и Критические успехи дилетантов кому-то могут показаться нелогичными. С другой стороны, это мощный повествовательный инструмент, который не стоит игнорировать. Объяснив, из-за чего спасовал мастер и преуспел дилетант, вы насытите вашу историю интереснейшими подробностями.

ПРИМЕРНАЯ СЛОЖНОСТЬ ЗАДАЧ

Задача	Сложность
Примитивная	5
Повседневная	10
Придется попотеть	15
Работа для эксперта	20
Вызов для эксперта	25
На грани возможного	30

Успех с Неприятностями. Если герой не прошел проверку, игрок может предложить ввести в игру Неприятность, позволяющую тому преуспеть или сопутствующую успеху. Например, вор открыл замок, но старый механизм пронзительно закрипел и разбудил стражника. Или воин поразил противника, но дешевый клинок сломался при ударе. Считайте, что герой добился минимально необходимого успеха проверки и автоматически получил вариант «Катастрофа» при проверке Неприятностей (подробнее смотрите раздел «Неприятности»). Мастер может запретить успех с Неприятностями, если, по его мнению, герой в ходе успеха приобретет значительно больше, чем потеряет, или если при проверке на кубике выпала 1.

Взаимопомощь. Герои могут помогать друг другу, если логика ситуации допускает такую возможность. Выберите героя, который будет совершать основной бросок и определите тех, кто ему помогает. Определив сложность проверки, отнимите от нее 5 – это сложность задачи для помощников. Совершите проверку профильной характеристики или навыка для каждого из помощников. Если помощник преуспел в проверке, герой, совершающий основной бросок, получает Преимущество. Если помощник потерпел неудачу, герой, совершающий основной бросок, получает Помеху. Не забывайте, что одновременно герой не может иметь более 2 Преимуществ или Помех на бросок.

В бою правила взаимопомощи работают иначе (смотрите маневр «Финт»).

Когда бросать кубик? Не бросайте кубик, если герой занят рутинными делами, не ограничен во времени и при этом имеет хотя бы 1 очко опыта в Навыке. Не бросайте кубик, если успех или неудача не имеют значимых последствий. Бросайте кубик, если герой рискует чем-то важным – репутацией, богатством, жизнями друзей (или своей собственной). Бросайте кубик, если герой ограничен по времени.

СОСТЯЗАНИЯ

Обычно для определения успеха или неудачи действия героя или статиста достаточно бросить кубик – все положительные и отрицательные факторы включены в бросок системой и мастером. Однако в некоторых ситуациях мастер может решить добавить в ситуацию остроты – например, когда статист активно противостоит герою. В этом случае мастер и игрок бросают кубики, прибавляют к ним все необходимые бонусы/штрафы и сравнивают результаты. В состязании побеждает тот, чей финальный результат окажется больше.

Применение этого правила может значительно затянуть игру, особенно боевые сцены. Если вы все же решили использовать правило, замените во всех формулах 10 на бросок K20. Даже параметр

Защиты может при желании обрабатываться таким образом.

ОКРУГЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Все дробные числа, получившиеся в результате расчетов, округляются в меньшую сторону.

ЧАСТНОЕ ПРЕВОСХОДИТ ОБЩЕЕ

Атрибуты, Трюки, Элементы, некоторые заклинания и предметы часто позволяют совершать нечто, недоступное обычным людям (и даже героям, у которых другой набор снаряжения, Атрибутов, Трюков и Элементов). Описания Атрибутов, Трюков, заклинаний, волшебных предметов и способностей существ могут противоречить основным правилам, создавая исключения. В таких случаях частное правило всегда превалирует над общим. Например, герой с Трюком «Опытный стрелок» игнорирует свойство «Перезарядка» у огнестрельного оружия, что позволяет ему совершать Быструю атаку, используя однозарядные винтовки и пистолеты. Это исключение из основных правил, но герой много тренировался, чтобы повысить темп стрельбы, а игрок заплатил за Трюк 5 Очков опыта!

СОЗДАНИЕ ГЕРОЯ

Что вам понадобится для создания героя? Прежде всего, мысленно представить его. Откуда он? Чем зарабатывает на жизнь? Каков его характер? Что он любит, и что ненавидит? Есть ли у него друзья или враги? Есть ли у него семья? В чем он хорош, а в чем – не очень? Сколько ему лет? Ответив на эти вопросы, вы получите примерно абзац текста. Это – ваша подсказка. Какие-то детали непременно останутся за ее пределами, но о них вы сможете вспомнить уже во время игры – если захотите. В конце концов, большую часть образа раскрывают действия героя *во время игры*.

У героя есть:

- 6 Основных и 4 Вторичные характеристики – его физические и ментальные возможности.
- Атрибуты – важнейшие детали образа и таланты, определяющие род занятий.
- Трюки – ловкие приемы или качества, способные серьезно облегчить жизнь.
- Недостатки, изображающие слабости и страсти.
- Богатство, отражающее благосостояние.
- 8 Навыков, отвечающие за степень подготовки к всевозможным жизненным ситуациям.
- От 0 до 9 Экспертных навыков, отвечающих за узкие, но порой жизненно важные области знаний.

Очки характеристик: создавая героя, вы распределяете 70 Очков характеристик по Основным характеристикам. Очки распределяются в любых сочетаниях – например, потратив 16 Очков, вы можете распределить их в любую одну Характеристику, получив значение 16. Если вы распределите 16 Очков по двум Характеристикам, то можете получить значения 9 и 7, 11 и 5 и так далее.

НАЧАЛЬНАЯ И МАКСИМАЛЬНАЯ ВЕЛИЧИНА ХАРАКТЕРИСТИК

При создании героя ни одна из Характеристик не может превышать начальной величины, 18. В дальнейшем, ни одна из Характеристик героя не может превышать максимальной величины, 20. Максимальная величина Характеристики может быть увеличена при помощи кибернетических имплантатов и мутаций, а так же некоторых Атрибутов.

Мастер может уменьшать или увеличивать количество Очков характеристик, если это соответствует жанру и настроению игры. Следует, однако, помнить, что герои, созданные меньше, чем на 60 очков, не вполне приспособлены к приключениям. 70 Очков характеристик – оптимальный вариант, так как в этом случае придется выбрать, в чем герой будет хорош, а в чем – не очень.

Для антагонистов и прочих значимых фигур мастер может использовать любое количество Очков, даже превышающее то, на которое созданы герои. Для существ под управлением мастера не действует ограничение на максимальные Характеристики.

После определения Основных и Вторичных характеристик вы должны:

- выбрать для героя 2 Атрибута.
- выбрать для героя 2 Трюка.
- выбрать для героя 0–2 Недостатка (на старте не рекомендуется повторять их у героев разных игроков).
- выбрать для героя Число Экспертных навыков в соответствии с выбранными Атрибутами.
- Распределить 10 Очков опыта по Навыкам героя.
- выбрать для героя снаряжение с общей Ц 25 или меньше.

Мастер может уменьшать или увеличивать любое из этих чисел, если это соответствует жанру и настроению игры.

Отказ от Атрибутов: герой может отказаться от 1 Атрибута и получить 5 дополнительных Очков опыта. Если герой отказывается от 2 Атрибутов сразу, он получает 10 дополнительных Очков опыта (всего!). На старте герой может приобретать дополнительные Атрибуты и Трюки, если у него достаточно Очков опыта.

Обратите внимание, что герой, отказавшийся от Атрибутов, также лишится и Экспертных навыков. Это не такая уж большая проблема для статистов, не отходящих от родной деревеньки дальше, чем на десяток километров, но герой-путешественник может почувствовать себя неуютно...

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Сила (Сл): показывает, насколько герой развит физически. От этой Характеристики зависит, какой вес переносит герой, и ущерб, который он может нанести оружием, использующим мускульную силу. Также параметр Силы влияет на то, какое оружие герой сможет успешно применить, – луки, цепи и двуручные топоры требуют крепких мускулов для использования.

Ловкость (Лв): отвечает за быстроту и координацию движений. Эта Характеристика так же важна для воина, как и Сила. Еще она пригодится герою, который собирается стрелять, воровать и карабкаться по деревьям.

Выносливость (Вн): понадобится героям, проводящим много времени в походах и ночующим на открытом воздухе. Высокая Выносливость означает, что герой крепок, редко болеет и легко оправляется от ран. Помимо того, от этой Характеристики зависит, в каких доспехах может эффективно действовать герой. Даже отменный силач может спастись перед тридцатью килограммами железа, которые надо таскать на плечах день-деньской!

Интеллект (Ин): помогает запоминать информацию и учиться на своих и чужих ошибках. Интеллект необходим любому герою, который желает иметь высокие параметры Навыков.

Мудрость (Мд): включает в себя находчивость, наблюдательность и здравомыслие. Именно Мудрость поможет герою вовремя заметить опасность... или просто избежать ее.

Обаяние (Об): позволит наладить контакт с окружающими и понравиться им, не особенно усердствуя. Этот параметр незаменим для того, кто предпочитает действовать исподволь и добиваться своего без применения насилия. Помимо этого, Обаяние определяет, в каком ключе герой воспринимает окружающий мир. Высокое Обаяние – залог оптимизма!

Обратите внимание, что Обаяние никак не связано с внешней привлекательностью героя, хотя обаятельные герои *кажутся* окружающим симпатичными.

Модификаторы Характеристик: в большинстве формул используется не полное значение Характеристик, а так называемый модификатор. **Модификатор = (Основная характеристика – 10) ÷ 2.**

Основная характеристика	Модификатор
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	1
14-15	2
16-17	3
18-19	4
20	5

ВТОРИЧНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Единицы Здоровья (ЕЗ) = Выносливость × Модификатор размера существа. Эта величина показывает, сколько ущерб герой способен вынести, прежде чем потеряет сознание или умрет.

Размер существа	Модификатор размера
Крошечный	1
Маленький	2
Средний	3
Большой	4
Огромный	5
Громадный	6

Большинство существ величиной с человека имеют Средний размер. Их ЕЗ = Вн × 3.

Скорость (Ск) = (Лв + Вн) ÷ 4. За 5 секунд времени герой может преодолеть число метров (или клеток, если при игре используется масштабная карта), равное своей Скорости.

В зависимости от своего размера, существо получает бонус или штраф к Скорости.

Размер существа	Штраф/Бонус
Крошечный	-2
Маленький	-1
Средний	0
Большой	+1
Огромный	+2
Громадный	+3

Воля (Вл) = (Ин + Мд) ÷ 4. Отвечает за хладнокровие в стрессовых ситуациях и сопротивление всяческому соблазнам.

Реакция (Рц) = (Лв + Мд) ÷ 4. Реакция определяет порядок действия в боевых сценах и прочих ситуациях, в которых это важно.

У Вторичных Характеристик нет модификаторов. Во всех формулах используется их полное значение.

Нулевой уровень Основных и Вторичных характеристик

Нулевой уровень характеристики означает, что существо автоматически проваливает любые проверки, связанные с ней. Упавшие до нуля Сила, Ловкость и Скорость приводят к состоянию, близкому к параличу (хотя существо все слышит и может наблюдать за происходящим вокруг). Упавшие до нуля Интеллект, Мудрость и Обаяние приводят к коме. Если Реакция или Скорость существа падает до 0, оно впадает в ступор. Во всех этих случаях существо считается находящимся в состоянии Неподвижности. Существо с нулевой Волей покорно выполняет любые отданные ему приказы, даже очевидно самоубийственные. Если существо получит несколько приказов, противоречащих друг другу, то оно постарается выполнить их, удовлетворив максимальное число требований. Если Выносливость существа падает до нуля, то оно немедленно умирает или разваливается на части.

БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Доблесть (Дб) = Навык Владения оружием или Навык Рукопашного боя + модификатор Сл + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Доблесть героя, тем он опаснее в ближнем бою. Обратите внимание, что на Доблесть оказывают влияние два разных Навыка – Владение оружием и Рукопашный бой, в зависимости от того, сражается герой вооруженным или безоружным.

Меткость (Мт) = Навык Стрельбы + модификатор Лв + бонус к Повреждениям. Чем выше Меткость, тем опаснее герой в дистанционном бою. Обратите внимание, что луки и метательное оружие также учитывают модификатор Сл при подсчете Повреждений.

Бонус к Повреждениям обычно дается оружием и заклинаниями. Чем он выше, тем больше шансов у героя нанести цели Повреждения.

Защита (Зщ) = Базовая защита + модификатор Лв + бонус доспеха + бонус щита. Чем выше Защита, тем сложнее поразить героя физическими атаками и некоторыми заклинаниями.

Размер существа	Базовая защита
Крошечный	12
Маленький	11
Средний	10
Большой	9
Огромный	8
Громадный	7

Обратите внимание, что ношение некоторых доспехов ограничивает максимальный модификатор Ловкости, который можно использовать при подсчете Защиты и прочих проверках.

НАВЫКИ

Значения Навыков отображают глубину познаний героя в различных областях. В скобках указана Характеристика, модификатор которой прибавляется к Навыку при проверках, – она означает часть Навыка, которую формируют талант и природные склонности. К некоторым Навыкам могут

прибавляются модификаторы различных Характеристики, в зависимости от области применения. Мастер указывает перед проверкой, какой именно модификатор используется.

Значение навыка равно числу Очков опыта, распределенных в Навык.

Максимальное число Очков опыта в Навыке не может превышать Интеллекта героя.

Когда герой совершает проверку Навыка, игрок бросает К20 и прибавляет к выпавшему результату значение Навыка героя и модификатор Характеристики, связанной с Навыком. Например, чтобы прокормиться в пустошах, потребуется проверка Выживания. Герой бросает К20, прибавляет к результату значение Навыка и модификатор характеристики, которую он выбрал для выполнения этой задачи. Герой с высоким Интеллектом может вспомнить, где обычно растут съедобные грибы и лишайники, Мудрость позволит отыскать норы сурков и гнезда ящериц, ну а использование Ловкости означает, что герой просто сбил из лука пару птиц пожирнее.

Если вы не используете правила Состязания, но герою кто-то активно противостоит, проверки навыков совершаются следующим образом:

1) Бросьте К20 и прибавьте к нему значение Навыка и модификатор Характеристики.

2) Сравните получившееся число с **|Навыком оппонента +10|**. Герой преуспевает, если число равно сложности проверки.

Например, герой со Скрытностью 6 и Ловкостью 14 (модификатор +2) пытается прокрасться мимо охранника. Охранник обладает Наблюдательностью 5 и Мудростью 12 (модификатор +1). Значит, для того, чтобы обмануть его бдительность, герою потребуется совершить проверку Скрытности против **|5 +1 +10 = 16|**. Если герой выбросит на К20 8 и больше, проверка будет успешна, т.к. **|6 +2 +8 = 16|**. В сумерках избежать внимания охранника будет гораздо легче – герой получит Преимущество. Напротив, если охранник бдительно осматривает пустую узкую улочку, герою придется действовать с Помехой, а то и двумя!

Если используются правила Состязания, мастер совершит проверку Навыка охранника, и сравнит получившийся результат с результатом героя.

Так или иначе: использование Навыков – творческий процесс. Зачастую, добиться желаемого можно множеством разных способов, особенно, если к этому располагает логика происходящего. Например, чтобы остановить кровотечение, можно воспользоваться как Медициной, так и Ловкостью рук для перетягивания конечности (хотя позже это может привести к Неприятностям), для поиска следов подойдет и Выживание, и Наблюдательность, а герой, пытающийся удержаться на спине дикого жеребца, может применить как Атлетику, так и Обращение с животными!

Нулевой уровень навыков: если игрок не распределил в Навык героя хотя бы 1 Очко опыта, проверка этого Навыка совершается с Помехой.

Нулевой уровень боевых навыков: если игрок не распределил хотя бы 1 Очко Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу героя, соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются с Помехой.

Атлетика (Сл, Лв, Вн): Ловкость для акробатических трюков. Сила для подъема тяжестей. Выносливость для бега и плавания. Карабкаться можно как с помощью Силы, так с помощью Ловкости!

Используйте Навык, если герой: бежит, прыгает, плавает, карабкается, выбивает двери, гнет подковы, поднимает тяжести, совершает изнурительные марш-броски, идет по коньку крыши, балансирует на краю пропасти...

Владение оружием (Лв, Ин, Мд): Ловкость для нанесения ударов. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует оружием в ближнем бою, совершает мелкий ремонт оружия ближнего боя, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или

чужие) шансы на победу в бою с применением оружия, делает ставки на гладиаторских боях, выбирает оружие ближнего боя в магазине, принимает тактические решения в ближнем бою...

Ловкость рук (Лв, Ин): Ловкость для трюков с мелкими предметами, краж и сокрытия предметов на теле. Интеллект для вскрытия замков, вязания узлов и обезвреживания ловушек.

Используйте Навык, если герой: мухлюет в азартной игре, показывает карточные фокусы, запускает руку в чужой карман, вскрывает замок, жонглирует, пытается незаметно стащить лежащий на виду предмет, связывает кого-то, забрасывает на стену крюк с веревкой, привязывает веревку, накладывает грим, подделывает почерк...

Наблюдательность (Ин, Мд): Интеллект для целенаправленного поиска чего-либо и преследования кого-то в толпе (чтобы делать это *незаметно*, пригодится Скрытность). Мудрость для случайных проверок.

Используйте Навык, если герой: стоит на часах, целенаправленно ищет что-то, может случайно заметить нечто важное, преследует, обыскивает...

Общение (Сл, Вн, Ин, Мд, Об): Сила для прямолинейного запугивания. Выносливость для общения на пирушках с выпивкой. Интеллект для торговли, утонченных издевок и дипломатии. С помощью Мудрости герой может понять, что собеседник лжет, а с помощью Интеллекта – доказать это окружающим. Обаяние для не прямых угроз, заговаривания зубов, соблазнения и публичных выступлений.

Используйте Навык, если герой: шутит, зло глумится, ведет дипломатические переговоры, соблазняет, лжет, произносит речь, торгуется, угрожает, просит об услуге, пытается переубедить собеседника...

Рукопашный бой (Лв, Ин, Мд): Ловкость для нанесения ударов, Интеллект для тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: атакует безоружным в ближнем бою, делает ставки на кулачных боях, принимает тактические решения в ближнем бою...

Скрытность (Лв, Ин): Ловкость для скрытного движения. Интеллект для маскировки предметов и существ. Герой не может спрятаться, если за ним пристально наблюдают!

Если герой помогает прятаться или скрытно передвигаться группе товарищей, он совершает проверку Навыка со штрафом в -2 за каждое существо в группе кроме него. Например, если следопыт помогает скрытно передвигаться двум своим спутникам, он совершает проверку Скрытности со штрафом -4.

Используйте Навык, если герой: пытается сделать что-либо незаметно для окружающих, тихо передвигается, прячет предметы, занимается маскировкой...

Стрельба (Лв, Ин, Мд): Ловкость для поражения цели. Интеллект для ухода за оружием, мелкого ремонта и оценки качества оружия, тактических приемов. Мудрость для оценки уровня противника до начала схватки.

Используйте Навык, если герой: стреляет, метает оружие или предметы в цель, совершает мелкий ремонт стрелкового оружия, изготавливает импровизированное оружие ближнего боя, оценивает свои (или чужие) шансы на победу в дистанционном бою, делает ставки на соревнованиях стрелков, выбирает стрелковое оружие в лавке, принимает тактические решения в дистанционном бою...

ЭКСПЕРТНЫЕ НАВЫКИ

В разрушенном мире знания имеют не меньшую ценность, чем чистая вода и работающие механизмы. Некоторые Атрибуты открывают доступ к Экспертным навыкам и позволяют героям использовать их и вкладывать в них Очки опыта. Чтобы получить 1 дополнительный Экспертный навык, герой должен приобрести Трюк «Всезнайка».

Герои, имеющие доступ к Экспертным навыкам, но не распределившие в них Очки опыта, могут совершать проверки этих Навыков с Помехой.

Герои, не имеющие доступа к Экспертным навыкам, могут использовать *только* их статические значения, равные **[5 + модификатор профильной характеристики]**. Если разница между статическим значением навыка и сложностью проверки составляет 10 и больше, проверка считается Критическим Провалом.

Военное дело (Ин, Мд, Об): в этот навык входит стратегическое планирование, умение правильно снарядить войска, рассчитать вероятные потери, определить необходимую величину резервов и наиболее удачные места для набора рекрутов.

Обратите внимание, что некоторые области Науки, такие, как взрывотехника и инженерное дело (и прочие широко применимые в военном деле области Науки) входят в этот Навык.

Интеллект для составления плана кампании, Мудрость для применения старых проверенных приемов и уловок, Обаяние – для того, чтобы набрать рекрутов и самолично вести воинов в бой.

Используйте Навык, если герой: составляет военный план, обустроивает укрепления, заманивает противника в ловушку, вербует рекрутов, возглавляет атаку...

Выживание (Ин, Мд): для героя, проводящего много времени вне городов вряд ли найдется Навык важнее этого.

Интеллект для определения видов растений, птиц, зверей, для того, чтобы отыскать след и идти по нему, для того, чтобы определить Загрязненные области и проложить безопасный маршрут по ним, Мудрость для обеспечения себя и спутников всем необходимым (и при этом безопасным для жизни).

Обратите внимание, что герои, не имеющие доступа к этому Навыку, автоматически проваливают его, покинув знакомые им места. Если знакомые места вдруг стали опасными, герои не заметят этого, пока не станет слишком поздно!

Используйте Навык, если герой: ищет следы (в том числе в городе) и читает их, ищет пищу и воду, безопасные для жизни, обустроивает лагерь в пустошах, ищет признаки Загрязнения, определяет повадки птиц и зверей, свежует дичь, охотится, рыбачит...

Искусство (Ин, Мд, Об): вряд ли можно сказать, что живопись, ваяние или симфоническая музыка вкупе с умением понимать и ценить их, играют значимую роль в жизни обитателей разрушенного мира. Несмотря на это, скабрзные стишки, простенький мотивчик губной гармошки или портрет на куске картонной коробки могут вызвать расположение статистов. Герой может прибавить Навык Искусства к проверкам Впечатлений в тех случаях, когда это уместно. Впрочем, даже в иных случаях это вполне может отсрочить начало резни или даже предотвратить ее, а это дорогого стоит! Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Искусства является отдельным Навыком.

Интеллект для создания идеи и концепции произведения, Мудрость для неизбежной рутины при воплощении идеи в жизнь, Обаяние для публичных выступлений и выгодного представления своего творения окружающим.

Используйте навык, если герой: пишет книги, сочиняет стихи, рисует, ваяет, составляет скульптурные композиции из мусора, танцует, декламирует, поет, играет на музыкальных инструментах...

Медицина (Ин, Мд): Мастер может потребовать указать конкретную область медицинских познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Медицины является отдельным Навыком.

Интеллект для первой помощи, хирургических операций, постановки диагноза и составления лекарств. Используйте Мудрость для первой помощи и знахарских методов лечения. Оказывая первую помощь, герой может выбрать модификатор большей Характеристики. Первая помощь включает в себя *быструю* остановку кровотечения и фиксацию сломанных конечностей.

Для восстановления ЕЗ при помощи Медицины герой должен преуспеть в проверке против 10. В случае успеха герой восстанавливает цели 1 ЕЗ. За каждые 5, на которые герой прошел проверку, он дополнительно восстанавливает цели 1 ЕЗ. Восстановление ЕЗ с помощью Медицины возможно лишь раз в сутки – лечебные мази, настойки и старый добрый пластырь далеко не всесильны!

Преуспев в проверке навыка против 15, герой может привести существо в сознание, не восстанавливая его ЕЗ.

Применение навыка в бою занимает **10 Очередей – навык Медицины – модификатор Интеллекта/Мудрости** (минимум 1 Очередь). В это время герой не может совершать Маневры. Если в процессе медик теряет ЕЗ, равные его Воле или превышающие ее, проверка считается проваленной. Герой должен начинать сначала.

Используйте Навык, если герой: перевязывает раны, проводит хирургические вмешательства, вправляет вывихи и переломы, лечит болезни, определяет, чем вызвана болезнь, выбирает оптимальный курс лечения, пытается избежать заражения болезнью, вживляет кибернетические имплантаты...

Наука (Ин, Мд): наука во всех ее проявлениях. Мастер может потребовать указать конкретную область научных познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Науки является отдельным Навыком.

Обратите внимание, что «ненаучные» виды деятельности – кузнечное ремесло, кустарное изготовление оружия, доспехов и средств передвижения, взрывотехника, агрономия и другие им подобные также входят в этот Навык.

Интеллект для поиска нестандартных решений и совершения научных открытий. Мудрость для рутинных процедур, работы без специального оборудования «на глаз» и точного следования инструкциям.

Используйте Навык, если герой: занимается научными изысканиями и процедурами любого толка. В этот перечень входит изготовление лекарств и наркотиков, проектирование лучевого оружия и ракетных двигателей, программирование суперкомпьютеров, расчет возможной зоны заражения при взрыве атомного реактора...

Обращение с животными (Сл, Лв, Ин, Мд, Об): используя Силу, герой принуждает животное повиноваться. Мастер может потребовать указать конкретный вид животных, повадки которых изучил герой, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае обращение с каждым из видов является отдельным Навыком. Животноводство и таксидермия также входят в этот Навык.

Ловкость пригодится тому, кто пытается удержаться на спине дикого жеребца. Используя Интеллект, герой играет на повадках животного. Используя Мудрость, герой использует старые проверенные методы (скорее всего, не им придуманные) и собственные наблюдения. Используя Обаяние, герой пытается найти с животным общий язык. Уход за животными также является частью Навыка. Далеко не все животные поддаются деликатной дрессировке (хотя могут покоряться силе). С другой стороны, наиболее разумные звери могут затаить зло и отомстить при случае, если хозяин обходится с ними грубо. Этот Навык используется для общения с Питомчиками, Интеллект которых 5 и меньше.

Используйте Навык, если герой: управляет, укрощает, дрессирует, лечит, пытается подружиться с животным, выбирает подходящий корм, оборудует клетку, определяет рыночную стоимость

животного...

Ремонт (Лв, Ин, Мд): ремонт всего, что может сломаться, начиная от дверных петель и заканчивая ядерными реакторами. Также включает безопасную сборку и разборку предметов. Мастер может потребовать указать конкретную область познаний героя, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае каждая область Ремонта является отдельным Навыком.

Ловкость, если в процессе ремонта важна мелкая моторика и точность движений, Интеллект – для поиска нестандартных решений при ремонте, Мудрость – для точного следования инструкциям и работы «на глаз».

Используйте Навык, если герой: определяет, что необходимо сделать для ремонта и возможен ли он, подбирает инструменты и детали, производит ремонт и импровизирует в его процессе...

Торговля (Ин, Мд, Об): умение при обмене получить предметы с большей выгодой.

Герой может торговаться. Подробнее смотрите раздел «Торг и мен».

Интеллект, если герой прибегает к логическим доводам, Мудрость – если он полагается на вдохновение и интуицию, и Обаяние, когда герой откровенно пудрит потенциальному клиенту мозги.

Используйте Навык, если герой: продает, покупает, торгуется, оценивает потенциальную стоимость товара и возможный спрос...

Управление транспортом (Лв): способность управлять механическими средствами передвижения. Мастер может потребовать указать конкретные группы транспортных средств, которыми умеет управлять герой, если это соответствует жанру и настроению игры. В таком случае, управление каждой из групп является отдельным Навыком.

Используйте Навык, если герой: управляет транспортным средством, оценивает качества и техническое состояние транспортного средства, выполняет мелкий ремонт транспортного средства...

АТТРИБУТЫ

Атрибуты являются важнейшими деталями образа героя и во многом отвечают за то, как его воспринимают окружающие. Атрибуты состоят из набора свойств, действующих постоянно, и Уникального хода.

И герои, и статисты могут вполне обойтись (и зачастую обходятся) без Атрибутов. Далеко не каждый проповедник – пламенный оратор, далеко не каждая красавица способна очаровывать окружающих, далеко не каждый офицер отдает толковые приказы. Герой вполне может быть проповедником и занимать формальное место в иерархии культа, родиться миловидным, или получить офицерский чин, но при этом не иметь соответствующего Атрибута. Его приобретение будет означать, что на Проповедника снизошла благодать (или он наконец-то научился ладно излагать догматы и пудрить мозги окружающим), Красавица расцвела (или поняла, как использовать свою красоту в достижении личных целей), а Офицер закалился в боях и заслужил уважение подчиненных (или заставил их себя бояться).

Уникальный Ход позволяет герою преуспевать в задачах, сложных или даже невозможных для героев с другими Атрибутами (или вовсе без них). Добиться успеха при совершении Хода может помочь как своенравная Судьба, так и способности самого героя. Подробнее смотрите раздел «Нити Судьбы».

Некоторые из Ходов ориентированы на применение в бою. Это никоим образом не должно останавливать игроков и мастера от использования их в быту, если у кого-то возникла идея, соответствующая жанру и настроению игры. И напротив – *мирные* ходы наверняка найдут применение в боевых сценах.

1 или более Нитей? Некоторые Уникальные ходы отдают стоимость в Нитях на откуп мастеру. Определяйте стоимость Хода в соответствии с логикой ситуации. Помните, однако, что Ходы из перечня «Повезло», позволяющие купить успех и Критический успех на любую проверку за 2 и 4 Нити соответственно, доступны абсолютно любому герою (подробнее смотрите раздел «Нити Судьбы»). Поэтому там, где герой без Атрибута может преуспеть при помощи покупки обычного успеха за 2 Нити (или при помощи обычной проверки), герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обходиться 1 Нитью. Если герой без Атрибута может преуспеть, только купив Критический успех за 4 Нити, герой с логически применимым к ситуации Атрибутом должен обойтись 2–3 Нитями. Успех, за который мастер потребует 5 Нитей, должен изображать нечто умопомрачительное – один из тех случаев, о котором и герой, и свидетели события будут вспоминать всю оставшуюся жизнь. Без сомнений, такой успех быстро обрстет слухами и домыслами, а по прошествии времени – легендами! Разумеется, без логически применимого к ситуации Атрибута такой успех просто невозможен.

Уникальный ход без обрыва Нитей. Герои достаточно компетентны, чтобы добиться эффекта Уникальных ходов и без вмешательства Судьбы, а у статистов и вовсе нет выбора. В этом случае реализация Хода требует проверок Характеристики, иногда – временных затрат или проверки Неприятностей. Например, Неистовый герой может покалечить соратников, бездумно разрушая все вокруг, Проповедник – невольно разъярить слушателей, а Следопыт – забрать то, что хотел съесть кто-то другой...

Темная сторона: за все приходится платить, и возможности Атрибутов – не исключение. Фактически, Темная сторона – это Недостаток в Атрибуте! Например, Проповедник может столкнуться с последователями враждебного культа, а за Красавицу дадут хорошую цену на невольничьем рынке!

Атрибуты, придуманные игроками и замена Уникальных ходов: по договоренности с мастером игрок может начать игру с Атрибутом, который придумал сам. Возможности Атрибута и Уникального хода должны быть четко определены до начала игры.

Также по договоренности с мастером игрок может заменить Уникальный ход одного Атрибута на Уникальный ход другого, если это соответствует жанру и настроению игры. Например, игрок может заменить Уникальный ход Техника на Уникальный ход Мусорщика или Гражданина Убежища. Замена должна быть оговорена с мастером и произойти до начала игры или приобретения Атрибута.

Краткий перечень Атрибутов позволит вам быстро сориентироваться и выбрать подходящие для вашего героя. Само собой, варианты Темной стороны не ограничиваются перечисленными...

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Аугментированный	Использовать кибернетические имплантаты... время от времени.	Обрушить на врага совместную мощь стали и плоти.	Шрамы, сбой оборудования, металлические вставки в теле.
Боевой робот	Быть устрашающей машиной разрушения.	Отремонтировать себя.	Ржавчина и вездесущая пыль, скрипящие сервоприводы, чадающий двигатель, пугающий вид.
Боевые искусства	Убивать голыми руками (и ногами).	Избегать самых смертоносных ударов.	Насмешки и недоверие вооруженных парней, желающих проверить, так ли герой крут на самом деле.
Ветеран	Быть опасным в бою, кормиться за счет смекалки (и чужих припасов).	Рассчитывать на поддержку боевых товарищей.	Призраки прошлого, старые дружки, которым так тяжело отказывать в помощи, дети в десятке городов.
Водила	Быть лучше всех за рулем.	Не дать погибнуть машине и пассажирам.	Необоснованная уверенность в себе, адреналиновая наркомания, нездоровая привязанность к своей тачке.
Выживальщик	Владеть машиной с багажником, полным ценностей.	Достать из багажника все, что в него влезает.	Неисправности машины, лобиружки, статисты, желающие вырастить в машине Выживальщика своих детей.
Гражданин Убежища	Быть желанным гостем у цивилизованных людей, владеть пристойным оружием и доспехами.	Знать, как работает и для чего нужна старинная техника.	Дикари-завистники, высокомерие, лодоседы, любящие тех, кто пожирнее, статисты, пытающиеся заполучить гражданство через постель.
Детектив	Замечать самые незначительные детали, предвидеть неожиданности.	Знать, что происходит на самом деле.	Ненависть тех, чьи планы разрушил герой, ошибочные логические выводы.
Дипломат	Рассчитывать на дипломатическую неприкосновенность.	Вести переговоры на высшем уровне.	Коварные убийцы, роковые соблазнительницы, пытливые контрразведчики, задержанные в пути письма.
Док	Исцелять раны, принимать благодарности пациентов.	Исцелять смертельные раны.	Больные и увечные, выключивающие исцеление, недовольные пациенты и родственники тех, кого не удалось спасти.
Измененный	Обладать полезной мутацией.	Использовать уникальные способности Изменения.	Охотники на мутантов, борцы за чистоту генофонда.

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Коммивояжер	Носить с собой чемоданчик с образцами всякой ерунды, всегда обмениваться выгодно.	Продать что угодно кому угодно.	Обманутые клиенты и дураки, не понимающие сути коммерции.
Красивый	Нежиться в восторгах поклонников и наслаждаться завистью недругов.	Быть заветной мечтой окружающих.	Назойливые поклонники, раздвигающие взгляды, работяги, невозможность затеряться в толпе, уничижительные стереотипы.
Крепыш	Выдерживать самые страшные раны, употреблять несвежие продукты без вреда для себя, надолго задерживать дыхание.	Избегать болезней и действия яда, переносить боль и изощренные пытки.	Искренняя уверенность окружающих в том, что герой любит есть помой, спать на снегу и вынесет любые невзгоды.
Купец	Торговать, а не меняться.	Купить что угодно (и время от времени - кого угодно).	Дикари, не осознающие преимуществ товарно-денежных отношений.
Летописец	Быть экспертом во всем (или выглядеть таковым).	Быть в курсе происходящего и распускать слухи (в том числе выдуманные).	Болваны, не понимающие белых стихов, идиоты, не понимающие тонкой иронии, недовольные жертвы сплетен.
Миротворец	Владеть «Избавителем» самой крутой пушкой в мире, внушать окружающим благоволяющий страх.	Заставить врагов дрожать от Ужаса.	Дикари, лишённые уважения к закону, отсутствие оригинальной амуниции для «Избавителя»
Мусорщик	Собрать что угодно из чего угодно.	Собрать что угодно из чего угодно быстро.	Отсутствие нужного мусора под рукой, кризис идей, легкое безумие.
Неистовый	Черпать силу в своей ярости.	Крушить!	Кровавая ярость, застилающая разум, боязливая неприязнь свидетелей разрушений, безрассудство, легкое (или не очень) безумие.
Охотник за головами	Захватывать врагов живьем без особых затруднений.	Развязывать языки, не оставляя на теле жертвы ран и синяков.	Другие претенденты на вознаграждение, уцелевшие жертвы и их мстительные родственники.
Офицер	Эффективно командовать как в бою, так и вне его.	Вдохновлять окружающих на подвиги.	Саботаж приказов, недовольные подчиненные, зависть начальства.
Плут	Проворачивать темные делишки и заключать сомнительные сделки.	Достать предмет или информацию на черном рынке.	Неподкупные представители власти, нечистые на руку дружки.
Прогрессор	Иметь тысячу лиц, легко избегать неприятностей, смотреть на дикарей свысока.	Обрушить на дикарей истинную мощь цивилизации.	Проблемы со связью, случайно уцелевшие свидетели, сочувствие дикарям.

Атрибут	Герой сможет...	С помощью Хода герой сможет...	Темная сторона
Проповедник	Вызывать уважение и трепет, вселять надежду своими речами.	Произносить пламенные проповеди и с их помощью манипулировать окружающими.	Враждебные культы, утомительные обряды, предписанные нормы поведения, фанатизм, тщательно скрываемое неверие.
Подлые приемчики	Сражаться расчетливо, грязно и безжалостно.	Убивать исподтишка с одного удара.	Длинный и грязный шлейф дурной славы.
Синтоид	Походить на человека, но быть чем-то большим, использовать библиотеки данных.	Побеждать силой интеллекта.	Статисты, прознавшие об истинной сущности Синтоида, логические сбои.
Следопыт	Чувствовать себя в глуши, как дома, читать следы.	Найти еду и воду даже там, где это кажется невозможным.	Опасности диких земель, пренебрежение горожан, неотесанность.
Солдат	Эффективно сражаться в команде.	Помочь соратникам сосредоточить усилия в бою.	Разочарование в идеалах, грубый солдатский юмор, любопытные обыватели, желающие послушать про ужасы войны.
Стремительный	Двигаться с молниеносной быстротой.	Опережать противника на шаг (или даже на два), уклоняться от ударов	Ситуации, в которых излишняя спешка неуместна.
Талисман	Быть самым удачливым существом в мире	Выходить живым из любых передраг	Нездоровая самоуверенность и безалаберность, статисты, желающие отрезать у Талисмана лапку... в качестве талисмана!
Техник	Ремонтировать старье.	Безопасно отключить и при необходимости законсервировать устройство.	Отсутствие деталей и инструментов, статисты, желающие заставить техника работать на себя во что бы-то ни стало.
Ученый	Собрать необходимые приспособления из самых неожиданных предметов, нестандартно мыслить, знать, как на самом деле устроен мир.	Изобретать устройства, которые работают.	Враждебная подозрительность неучей, неполадки в изобретениях, недовольные заказчики, неуверенность в себе.
Человек без имени	Выжимать из оружия максимум.	Легко попадать в цель.	Статисты, желающие нанять героя за гроши, родственники убитых, молодые и дерзкие стрелки.
Чувство равновесия	Твердо стоять на ногах, чтобы не случилось, сражаться Длинным и Громоздким оружием без Помехи в любых ситуациях.	Совершать эффектные кульбиты на карнизах и коньках крыш, карабкаться по отвесным стенам.	Трухлявые балки, проржавевшие карнизы, скользкая черепица, внезапно распахнутые окна, унижительные сравнения с макакой.

Аугментированный

Экспертные навыки: нет.

Для одних кибернетические имплантаты – причуда, для других – необходимость, для третьих – грань между жизнью и смертью. И хотя блеск цивилизации давно угас, по сей день многие аугментируют свои тела в надежде обрести могущество и власть... или встретить завтрашний рассвет. Герой может приобрести число Изменений из таблицы Изменений, не превышающее модификатор своей Выносливости (минимум 1). Если позднее модификатор Выносливости героя увеличивается, он может приобрести дополнительные Изменения.

Стал только лучше: В течение игровой встречи герой может активировать свои Изменения **[1 + модификатор Вн]** раз (минимум 1). Например, у героя 14 Выносливость (модификатор +2) и Изменения «Ночное зрение» и «Турбопоршневые руки». В этом случае он может воспользоваться «Ночным зрением» 2 раза за игровую встречу, а «Турбопоршневыми руками» – 1 раз. Если герой воспользуется «Ночным зрением» 3 раза, то «Турбопоршневые руки» станут недоступны ему до следующей игровой встречи – энергетический ресурс, питающий его имплантаты, требует перезарядки. Если у героя несколько Изменений, ему придется тщательно выбирать, какие из них использовать, и когда! Эффект Изменения длится до конца сцены, в том числе Боевой. Обратите внимание, что Аугментированные герои не могут использовать Ход Изменения, только пассивные эффекты. Активация эффекта требует Быстрого действия.

Ход – **Сталь и плоть** (1 Нить): герой может прибавить **|1 + модификатор Вн|** (минимум 1) к результату любой проверки, основанной на Силе, Ловкости или Выносливости, или отнять его от проверки Доблести или Меткости противника. Примените Ход после определения результата проверки. Сталь и плоть не может применяться к одной проверке несколько раз.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Аугментированный должен преуспеть в проверке Выносливости против 15, чтобы воспользоваться Сталью и плотью.

Боевой робот

Экспертные навыки: нет.

После Катастрофы уцелевшие боевые роботы ожидаемо оказались не у дел. Те из них, кто обладает достаточно сложным разумом, за неимением возможности убивать врагов *убивают время*. Остальные просто стоят, покрываются ржавчиной, и ждут, когда кто-нибудь подтвердит права администратора и скажет: «робот, мы идем на войну!».

Старый, но не устаревший: Боевой робот повышает свою Базовую защиту на 1. Его Бонус к Доспеху равен +3, его Прочность равна **|модификатор Размера + модификатор Выносливости|**. Боевой робот не может носить доспех, но может использовать щит.

В Боевого робота может быть встроено **|модификатор Выносливости +1|** орудий. Орудия должны быть приобретены по обычным правилам и не учитываются при подсчете Нагрузки робота. Даже если в начале игры игрок решит встроить меньше орудий, остальные могут быть добавлены по ходу игры после проверки Ремонта против 20. Замена встроенных орудий происходит по тем же правилам. Встроенные орудия получают свойство «легкое». При использовании встроенных орудий Боевой робот считается имеющим Трюк «Амбидекстр». Обратите внимание, что встроенные орудия не занимают руки Боевого робота. Также встроенные орудия имеют штраф/бонус к БПв в зависимости от Размера Боевого робота:

Размер Боевого робота	Штраф/Бонус к БПв встроенных орудий
Крошечный	-2
Маленький	-1
Средний	0
Большой	+1

Огромные и Громадные боевые роботы не рекомендуются к использованию в качестве героев.

Боевой робот обладает Иммунитетом к Ядовитым Повреждениям и Сопротивлением к Загрязняющим Повреждениям. Он не может подвергаться лечению при помощи Медицины и любых средств, восстанавливающих ЕЗ живых существ. Используйте Ремонт для всех эффектов, которые могут быть достигнуты у живых существ при помощи Медицины. Боевой робот не может использовать Навык Ремонта сам на себе.

Несмотря на то, что Боевой робот – механизм, он изготовлен для самых экстремальных условий и не подвержен Износу, хотя отдельные его части – например, встроенное оружие, изнашиваются по обычным правилам. Разумеется, Боевому роботу не требуется дышать и питаться. В сюжетах, в которых менеджмент ресурсов играет важную роль, считайте, что Боевому роботу необходимо заряжаться раз в сутки. Базовая Ц подзарядки 5, но герои наверняка попадут в места, где аппаратура для подзарядки Редкая!

Ход – **Автоматические ремонтные процессы** (1 Нить): Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное **|модификатор Выносливости +1| x |модификатор Интеллекта +1|** (минимум 4 ЕЗ). Совершение Хода требует Быстрого действия.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Операция выполнена. Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное модификатор Выносливости + 1 x модификатор Интеллекта + 1 (минимум 4 ЕЗ).
13-18	Энергосберегающий режим. Боевой робот восстанавливает число ЕЗ, равное модификатор Выносливости + 1 либо модификатор Интеллекта + 1 (минимум 2 ЕЗ).
7-12	Выброс. Боевой робот восстанавливает 1 ЕЗ. Все в 1 метре от него получают Загрязняющие Повреждения, равные модификатор Выносливости Боевого робота + 1 (минимум 2 Повреждения).
1-6	Утечка. Все в модификатор Выносливости Боевого робота + 1 x модификатор Интеллекта Боевого робота + 1 метрах вокруг (минимум 4 метрах) получают Загрязняющие Повреждения, равные модификатор Выносливости Боевого робота + 1 (минимум 2 Повреждения).

Боевые искусства

Экспертные навыки: нет.

Герой постиг тайны Рукопашного боя. Теперь его тело – само по себе совершенное оружие!

Гармония совершенства: герой прибавляет модификатор Мд к своей защите. Безоружные удары (любой частью тела!) героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям +1. Однако герой не может использовать Громоздкое оружие, носить щит или доспех, ограничивающие максимальный модификатор Ловкости, так как они нарушают тонкую гармонию его движений. Если он надевает такой доспех или щит, или сражается Громоздким оружием, то теряет преимущества, перечисленные выше.

Ход – **Секреты мастерства** (1 Нить): герой полностью контролирует ритмы своего тела и может совершать удивительные вещи: уворачиваться от пуль, и отражать стрелы и клинки мечей голыми руками.

Совершение Хода требует Быстрого действия. Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную Дробящей, Колющей, Рубящей или Проникающей атакой. Ход неприменим, если герой использует Громоздкое оружие, щит или доспех.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Доблести против |10 + потерянные ЕЗ|. В случае успеха он игнорирует потерю Единиц Здоровья.

Водила

Экспертные навыки: Управление транспортом.

Абсолютное большинство обитателей разрушенного мира видит в уцелевших автомобилях комфортабельные апартаменты, а не средство передвижения. Тем ценнее те, кто не только *знает*, как пользоваться автомобилем, но и *умеет* это делать.

С ветерком и без тряски: Водила получает Преимущество на проверки Управления транспортом. Пассажиры (включая самого Водилу) совершают все проверки без Помехи за движение автомобиля. Проходимость транспортного средства под управлением Водилы возрастает на 1.

Ход – **Управляемый занос** (1 или более Нитей): автомобиль или его пассажир (включая самого Водилу) игнорирует число Повреждений, равное |Реакция Водилы x число оборванных Нитей|. Обратите внимание, что при помощи этого хода автомобиль или его пассажиры могут избежать поражения Противотанковым оружием.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Вжух! Машина игнорирует Реакция Водилы Повреждений.
13-18	Вззззж! Машина игнорирует Реакция Водилы Повреждений. До начала своей следующей Очереди Водила использует Управление транспортом без Преимуществ.
7-12	Фыр-фыр-фыр! Машина игнорирует Реакция Водилы Повреждений, но ходовая часть повреждена. До проведения надлежащего ремонта машина управляется с 2 Помехами (с 1 Помехой в случае Водилы).
1-6	Бдзыц! Машина переворачивается. Все пассажиры (включая Водилу) получают Дробящие Повреждения, равные 30 - Управление транспортом Водилы - Бонус доспеха . Если машина не была оснащена ремнями безопасности (или пассажиры не сочли нужным воспользоваться ими), удвойте успешно нанесенные Повреждения.

Ветеран

Экспертные навыки: Военное дело и 1 любой.

Герой повидал немало войн на своем веку. Если он чему в них и научился, так это использовать любое оружие максимально эффективно и не пропускать приемы пищи. Герой получает +1 к проверкам Доблести и Меткости.

Кура, млеко, яйки: Ветеран может совершить проверку Мудрости против 10, чтобы добыть (бесплатно) пропитание или предметы с Ц не более 5 в городе или деревне. Добавьте 1 к сложности проверки за каждое существо, которое герой хочет прокормить помимо себя. Таким образом герой может прокормить себя, а также число существ Среднего или меньшего размера, равное своему | **Модификатору Мудрости +1**|. Зачастую это означает угрозы, ложь или кражи различной степени наглости. В случае провала совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Берите, конечно! Ветеран получает то, что хотел, и возражать ему не смеют.
13-18	Руки прочь! Статисты довольно резко отказывают Ветерану, но дальше этого не идет.
7-12	Постыдился бы! Героя укоряют и сообщают о нем силам правопорядка.
1-6	На вилы! Статисты дают герою вооруженный отпор, а затем сообщают о случившемся силам правопорядка.

Ход – **Своих не бросаем** (1 или более Нитей): герой прибегает к помощи боевых товарищей. Они могут быть как обывателями, еще не растерявшими армейских Навыков, так и занимать крупные государственные посты. Кем бы они ни были, товарищи готовы рискнуть многим, чтобы помочь герою!

Просьба Ветерана	Необходимое число Нитей
Необременительная	1
Хлопотная	2
Затруднительная	3
Опасная	4
Безумная	5

Если **Ход совершается без обрыва Нитей**, сделайте проверку Неприятностей и отнимите от результата число Нитей из таблицы, соответствующее желаемому исходу.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Все для тебя, дружище! Ветеран получает то, что хотел. Как славно, когда есть верные друзья.
13-18	Не мы такие, жизнь такая. Ветеран получает то, что хотел, но друзья требуют услугу взамен. Конечно, герой может отказаться, но...
7-12	Дружба - дружбой, а служба - службой. Ветеран получит то, что хотел, если заплатит по рыночной цене. В отношении торговых сделок (да и всего остального) статисты Доброжелательны к герою.
1-6	Понимаешь, семья, работа, дом... Герою отказывают - вежливо, но твердо. Придется выкручиваться самому.

Выживальщик

Экспертные Навыки: 2 любых.

Герой – один из тех, кого Катастрофа не застала врасплох. Запасы снаряжения, медикаментов, оружия, боеприпасов, а главное, умение всем этим пользоваться, позволили Выживальщику не только пережить гибель старого мира, но и устроиться с относительным комфортом на его обломках (и основать жизнеспособную династию Выживальщиков, если действие игры разворачивается позже эры «На руинах»).

Выживальщик – счастливый обладатель машины (Ц до 30), способной передвигаться без посторонней помощи. Машина Выживальщика – настоящий символ цивилизации: надежная конструкция, мощный двигатель, просторный салон и бездонный багажник, набитый всякими диковинками. Впрочем, Выживальщик знает, что нельзя слишком полагаться на технику. Для действительно важных вещей есть рюкзак и потайные карманы!

Помимо этого, **[1 + Модификатор Интеллекта]** раз за игровую встречу Выживальщик может использовать Ход «В нужном месте в нужное время» без обрыва Нитей.

Закрома: Выживальщик может извлечь из рюкзака, багажника машины или какого-нибудь потайного места *любой* предмет с Ц 14 и меньше. Это может быть запасная обойма в бардачке, молочный поросенок в багажнике, упаковка антибиотиков, завалившаяся за подкладку куртки, и многое, многое другое. Разумеется, предмет должен быть способен поместиться там, откуда Выживальщик его достает! В течение игровой встречи Выживальщик может достать **[1 + модификатор Мудрости]** предметов (минимум 1 предмет за встречу). Обратите внимание, что оружие и обойма к нему – это 2 разных предмета! Применение этой способности занимает 10 минут.

Ход – **Готов ко всему** (1 или более Нитей): в попытке подготовиться *ко всему*, Выживальщик собрал впечатляющую коллекцию самых разных предметов. Совершение Хода занимает 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Обрывая Нити, Выживальщик может получить *любой* предмет, который помещается в его кармане, рюкзаке или багажнике машины. Игнорируйте любые возможные повышения Ц предмета кроме свойства «Новый».

Ц предмета	Необходимое число Нитей
15 и меньше	1
16-20	2
21-25	3
26-30	4
31+	5

Если Ход совершается без обрыва Нитей, он занимает 10 минут. Сделайте проверку Неприятностей и отнимите от результата число Нитей из таблицы выше, соответствующее искомому предмету:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Вот эта штука! Выживальщик получает предмет в превосходном состоянии.
13-18	Работать будет! Предмет основательно послужил Выживальщику. Механизм разболтался, батарея подседа, но в целом предмет работает. Устройство имеет Осечку 7.
7-12	Лучше, чем ничего! Предмет требует сложного и дорогостоящего ремонта, либо не может быть использован по прямому назначению.
1-6	Да куда ж оно подевалось! Возможно, предмет где-то здесь... или когда-то был здесь... Найти его Выживальщик не смог.

Все предметы, полученные Выживальщиком при помощи Хода или способности Атрибута, становятся фактом истории. Они могут быть проданы, уничтожены, потеряны, отданы кому-либо и так далее.

Гражданин Убежища

Экспертные Навыки: 3 любых.

Герой (или его родители) переждал Катастрофу в надежных стенах Убежища. Старый мир для него – смутное воспоминание, увлекательные киноленты, ворох ярких журнальных картинок... и ничего более. И все же он свято верит, что такие, как он, наследуют землю, более того – имеют на это неоспоримое право.

Герой снаряжен приборами, позволяющими использовать Навык Наблюдательности для определения Загрязненных областей и предметов. Также герой начинает игру с заряженным оружием с Ц до 20 и доспехом с Ц до 20.

Зеленая карта: герой имеет при себе Удостоверение, позволяющее ему рассчитывать на помощь и содействие официальных властей (или их агентов). Это могут быть потрепанные водительские права, штрих-код на затылке, электронный чип в запястье, старый добрый паспорт или другой подобный предмет, знак или устройство. Герой может использовать Зеленую карту **|1 + модификатор Обаяния|** раз за игровую встречу (минимум 1 раз). Во время использования совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Славься, отечество! Героя принимают с радостью и восторгом. В конце концов, много ли действительно цивилизованных людей осталось в этом мире... Герой быстро получит все необходимое в пределах разумного, и даже чуть больше. Он может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Богатство героя на 5 при совершении одной сделки.
13-18	Честь имею! Героя встречают тепло и приветливо. Он быстро получит все необходимое... особенно, если не потребует слишком многого. Герой может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Богатство героя на 3 при совершении одной сделки.
7-12	Проблемы с логистикой. Герой явился не вовремя но в помощи ему не откажут, и охотно поболтают с ним вечером. Герой может рассчитывать на денежную помощь - повысьте Богатство героя на 1 при совершении одной проверки.
1-6	Незванный гость. Герой получает скудный стол и ночлег на сеновале. Ему не очень-то рады, и не скрывают этого.

Ход – **Кнопка «Вкл»** (1 Нить): прежде, чем покинуть Убежище, герой прошел интенсивный курс обращения с техническими устройствами. Взглянув на устройство, произведенное до катастрофы или изготовленное на его основе, герой может точно определить, как его включить и использовать по назначению, а также его ценность с точки зрения возрождения цивилизации. Если устройство повреждено, после беглого осмотра герой может составить подробный список необходимых для ремонта действий и деталей. Совершение Хода занимает 5 секунд (полный Круг в боевой сцене).

Если Ход совершается без обрыва Нитей, он занимает 10 минут. В дополнение, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Шикарно! Герой получает исчерпывающую информацию.
13-18	И так сойдет! Герой получает полную, но не исчерпывающую информацию. После включения или ремонта устройство может работать со сбоями или представлять неочевидную опасность для окружающих.
7-12	Когда я пришел, так все и было! Устройство не включается. Из-за ошибок при ремонте или запуске теперь оно представляет неочевидную опасность для окружающих.
1-6	Меня к этому не готовили! Ошибки при запуске или ремонте приводят устройство в негодность. Теперь оно представляет очевидную опасность для окружающих.

Детектив

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой постигает самую суть событий. То, что для других – несущественные детали, для Детектива – руководство к действию.

Элементарно: все проверки Наблюдательности, использующие (Ин), и проверки Общения, использующие (Мд), Детектив совершает с Преимуществом. 1 раз за сцену Детектив может применить второй Ход из перечня «Старый знакомый» (добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста) или «В нужном месте в нужное время» (сделайте игровую заявку ретроспективно) без обрыва Нитей. Это вовсе не означает, что статист в самом деле знаком герою – Детектив догадывается о его подноготной посредством логических умозаключений. И, конечно же, Детектив легко предугадывает ход событий, поэтому готов ко всему!

Ход – **Тайное и явное** (1 или более Нитей): Детектив интерпретирует обнаруженные улики и анализирует случившиеся события. Мастер должен честно объяснить игроку Детектива, что *на самом деле* здесь происходит – дать очевидную подсказку или прозрачно намекнуть на некие силы, действующие за кулисами. Альтернативно, мастер может выслушать предположения игрока Детектива и встроить их в сюжет, если разделение повествовательных прав в игровой группе это допускает. Обратите внимание, что для взаимодействия с уликами Детектив (или кто-то другой) должен сначала *заметить* их!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Преступник - это... Ход работает в соответствии с описанием.
13-18	На верном пути: Детектив получает ключ к разгадке.
7-12	Запутанное дельце: Следствие зашло в тупик. Впрочем, это ненадолго...
1-6	Ложный след: Детектив делает неверные выводы. Мастер может по-новому интерпретировать уже известные факты или как-то иначе запутать Детектива.

Дипломат

Экспертные навыки: 2 любых.

Герой является полномочным представителем могущественного властителя или организации. Благодаря высокому покровительству слова героя имеют вес, а тело и имущество – дипломатическую неприкосновенность. Разумеется, это не оправдывает дерзость и глупость, не защитит в пьяной драке, но герой все же может надеяться, что в случае серьезных неприятностей он будет не убит, а захвачен в плен (и выкуплен покровителями).

Все вышесказанное не означает, что Дипломату везде рады. Ему могут злонамеренно чинить препоны – например, отказывать в аудиенции, перехватывать гонцов и так далее.

Игра по-крупному: Дипломат, его багаж и его послания не могут подвергаться досмотру и обыску (по крайней мере, в открытую). Также Дипломат имеет доступ к разветвленной сети информаторов и соглядатаев (и ресурсам, которыми они располагают). Если Дипломат хочет прибегнуть к помощи шпионской сети, он должен совершить проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Туз в рукаве. В течение игровой встречи Дипломат может использовать Ход Гражданина Убежища, Красивого, Плути или Техника в (выберите один из вариантов). Дипломат не может использовать Нити Судьбы при совершении Хода. Совершение Хода подразумевает, что в дело вступил один из агентов Дипломата.
13-18	Хороший расклад. Расставшись с предметами с общей Ц 15 или больше, в течение игровой встречи Дипломат может использовать Ход Гражданина Убежища, Красивого, Плути или Техника в (выберите один из вариантов). Дипломат не может использовать Нити Судьбы при совершении Хода. Совершение Хода подразумевает, что в дело вступил один из агентов Дипломата.
7-12	Сброс. Дипломат не может добиться желаемого даже посредством подкупа и шантажа.
1-6	Карта бита. Деятельность Дипломата привлекает нежелательное внимание...

Ход – **Уполномочен заявить** (1 или более Нитей): герой употребляет свои полномочия для переговоров на высшем уровне. Он может выкупить пленников, хлопотать о смягчении или отмене судебного приговора, объявлять войну – те, кто стоит за Дипломатом, одобряют его действия и поддерживают их. Или напротив, Дипломат может добиваться желаемого тайно, используя агентурную сеть. Отравления, похищения, угрозы и подкупы – все возможно... когда Судьба на стороне героя!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Дипломат серьезно рискует. Для переговоров герой должен преуспеть в проверке Общения. При планировании тайных операций Дипломат (или дружественный ему герой) должен преуспеть в проверке Военного дела. В обоих случаях ориентируйтесь на стандартную таблицу сложностей, хотя не рекомендуется устанавливать сложность выше 20. Успех приносит Дипломату желаемое, хотя его слова – всего лишь блеф, а на розыск его агентов брошены лучшие силы...

Док

Экспертные навыки: Медицина.

Герой знает, как лечить людей и существ, похожих на них. Он получает Преимущество при проверках Медицины.

Доктор едет, едет: Док может эффективно восстанавливать ЕЗ, творчески используя просроченные препараты, стимуляторы, травяные настойки и портативный автодок. Он начинает игру с Саквояжем, в котором находится портативный автодок (Ц 25) весом в 1 килограмм и препараты для восстановления числа ЕЗ, равного удвоенному Интеллекту Дока. Например, Док с 12 Интеллектом сможет восстановить 24 ЕЗ, пока его Саквояж не опустеет. В дальнейшем Док может пополнить Саквояж в любом месте, где возможна торговля. Восстановление каждых 2 ЕЗ в Саквояже имеет Ц 1. Применение способности требует Действия.

Также **[1 + модификатор Обаяния]** (минимум 1) раз за игровую встречу Док может прибегнуть к помощи благодарных пациентов, получив от них полезную информацию, необременительную услугу или предметы на общую Ц 5 или меньше. Док может повстречать бывших пациентов в самых неожиданных местах!

Ход – **Он еще дышит!** (1 Нить): Док возвращает к жизни другого героя или статиста, погибшего не больше, чем **Интеллект Дока** минут назад. Совершение Хода требует Действия. Единицы Здоровья возвращенного к жизни героя равны 1. К жизни не может быть возвращено обезглавленное существо или существо, чье тело получило слишком серьезные, по мнению мастера, повреждения.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Оклемается. Док подоспел вовремя и возвращенный к жизни приходит в себя с 1ЕЗ. Он обязательно поправится... если будет на то воля Судьбы!
13-18	Скорее жив, чем мертв. Возвращенный к жизни сравнительно легко отделался и навсегда понижает свои максимальные Единицы Здоровья на 1.
7-12	Скорее мертв, чем жив. Доку не достало умения и сил. Возвращенный к жизни получил тяжкие раны и отнимает 1 от любой из основных Характеристик.
1-6	Лучше так, чем никак... Док слегка опоздал. Раны возвращенного к жизни будут напоминать о себе до конца дней. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристик и получает Недостаток Урод или Старая рана.

Измененный

Экспертные Навыки: нет.

Людей пугают те, кто отличается от *общепринятой нормы*. Их боятся, приписывают способности насыщать чуму, неурожай, несчастья. Несмотря на это, абсолютное большинство измененных (или мутантов, как их чаще называют) – всего лишь болезненные уродцы, неинтересные молве. Но некоторым из них выпадает счастливый шанс стать героями тех невероятных историй, где преувеличенная правда причудливо сплетается с абсурдным вымыслом. Хотя можно ли называть такой шанс счастливым – вопрос открытый.

Один на миллион: герою повезло обзавестись набором *полезных* мутаций – из-за воздействия внешней среды на него или его родителей, в результате эксперимента или как-то еще. Герой может выбрать 1 Изменение из таблицы Изменений. Пассивный эффект Изменения доступен постоянно. Если герой желает приобрести другие Изменения, он должен приобрести дополнительный Атрибут Измененного.

Несмотря на то, что мутации – самый вероятный способ приобретения Изменений, этот атрибут вовсе не подразумевает *исключительно* их. В сочетании с другими Атрибутами это могут быть расширенные функции роботов и синтоидов, последствия евгенической программы, эксперименты по созданию сверхчеловека, биологические аугментации и многое другое. Фантазируйте вместе с мастером и соигроками – в конце концов, кто знает, каких существ породила Катастрофа!

Ход – **Джекил и Хайд** (1 Нить): герой вызывает к силе, которую получил благодаря Изменению. Сверьтесь с эффектом Хода из таблицы Изменений.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Измененный должен совершить проверку Выносливости против 15, чтобы ввести его эффекты в игру.

Коммивояжер

Экспертные навыки: Торговля.

Даже на руинах мира люди продолжают ломать шеи в погоне за выгодой. Коммивояжер – один из тех немногих, кто в этой безумной и бесконечной гонке не забывает поглядывать под ноги.

Совершая Бартер, Коммивояжер всегда получает предметы, общая Ц которых равна или больше Ц предметов, которые он отдает статисту. Разумеется, Коммивояжер может торговаться, чтобы улучшить этот результат!

Чемоданчик с пробниками: Коммивояжер не расстается с набором безделушек, которые он надеется выгодно продать... рано или поздно. В течение игровой встречи Коммивояжер может достать из своего кармана, рюкзака или чемоданчика (или даже вытащить из ближайшей мусорной кучи) |

модификатор Интеллекта +1 (минимум 1) предметов с Ц 5 или меньше. Как правило, это яркая, претенциозная, бессмысленная и бесполезная ерунда... Которую можно впарить кому-нибудь втридорога! Применение этой способности занимает 5 секунд (полный Круг в Боевой сцене).

Ход – **Это изменит вашу жизнь!** (1 или более Нитей): Коммивояжер – мастер агрессивной рекламы. Оборвав 1 Нить, он может убедить любого приобрести абсолютно ненужную вещь (хотя бы для того, чтоб Коммивояжер от него отвязался). Помимо этого, обрывая дополнительные Нити, Коммивояжер может увеличить стоимость продаваемого:

Итоговая Ц предмета	Необходимое число Нитей
Ц, указанная в таблице.	1
Бонус Нового предмета.	+1
Бонус Редкого предмета.	+1
Бонус к Ц, равный Модификатору Обаяния Коммивояжера (минимум +1)	+1
Коммивояжер может потребовать в качестве платы любое имущество, которым владеет статист.	+1

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Отнимите от результата число Нитей из таблицы, соответствующее желаемому исходу.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	По рукам! Сделка заключена.
13-18	Требую замены! Сделка заключена, но вскоре статист понимает, что его приобретение совсем не так безупречно, как описывал Коммивояжер. Статист потребует у Коммивояжера замены или возврата, если сможет найти героя. В случае отказа скандала не избежать!
7-12	Надувательство! Сделка совершена, но друзья и родичи поднимают статиста на смех и легко доказывают ему, что он стал жертвой обмана. Статист (и его друзья и знакомые) тут же отправляются в погоню за героем. Если им удастся его настичь, участь героя незавидна.
1-6	Бычий кал! Предложение Коммивояжера вызывает у статиста самую агрессивную реакцию (0 или меньше по таблице Впечатлений). Статист и сочувствующие ему попытаются захватить героя для показательного суда и казни... и не раздумывая прикончат его при попытке сопротивления.

Красивый

Экспертные навыки: нет.

Герой красив. Это может быть достоинством внешности, умением себя подать или сочетанием и того, и другого.

Красота – страшная сила: при общении с теми, кого герой привлекает физически, он совершает все проверки Общения с Преимуществом. В случае успеха проверки статист в Восторге (или Очарован, если применяется Соблазнение, подробнее смотрите раздел «Социальные взаимодействия»). Желая завоевать расположение героя, статисты делают ему подарки и оказывают услуги. Особенно, если герой попросит. Герой не обязан обладать высоким параметром Обаяния – зачастую ему вполне хватает Красоты!

Ход – **Любовь с первого взгляда** (1 или более нитей): применив свое очарование на статисте, герой вертит им, как хочет... В любом случае, для успеха Хода герой должен оборвать минимум 1 Нить.

Статист	Необходимое число Нитей
Ничем не примечателен	0
Обладает ценными навыками	+1
Обладает ценными знаниями и понимает это	+1
Занимает значимую должность	+1
Облечен властью/влиятием	+1
Богат	+1
Красив	+1
Счастлив в семейной жизни/не испытывает недостатка в поклонниках	+1
Одинок	-1
Нуждается в поддержке	-1
Имеет заниженную самооценку	-1
Непривлекателен и страдает от этого	-1
Несчастлив в браке	-1

Если герой не отвечает статисту взаимностью (или хотя бы не делает вид), статист освобождается из-под его влияния через число дней, равное **|1 + модификатор Обаяния|**. Собранные вместе, несколько влюбленных статистов могут затеять драку!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Примените к результату штрафы и бонусы из таблицы выше:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Да, любовь моя! Статист выполняет просьбу без всяких оговорок.
13-18	Любишь - докажи! Статист готов выполнить просьбу героя, если тот «докажет» свои чувства здесь и сейчас. В зависимости от ситуации, это может быть полчаса безудержного секса, публичное объявление о помолвке или даже брачная церемония!
7-12	Хватит о делах! Статист обещает выполнить просьбу... как-нибудь потом. А сейчас он хочет только одного – наслаждаться обществом героя.
1-6	Или мне - или никому! Статиста охватывает внезапный (или вполне ожидаемый) припадок ревности. В зависимости от средств, которыми располагает статист, это может вылиться в жалкую истерику, вооруженное нападение или бессрочное заключение в роскошных апартаментах.

Крепыш

Экспертные навыки: нет.

Герой невероятно вынослив и живуч. Это не имеет никакого отношения к его телосложению или физической силе – внешне он может выглядеть сущим доходягой.

Здоров, как бык: герой получает дополнительные ЕЗ, равные его Модификатору Размера. Он не обращает внимания на *кратковременную* сильную боль и игнорирует состояния «Ранен» и «Серьезно ранен». Получив Повреждения в голову, глаз или пах, герой не совершает проверок Выносливости, исключая проверки при Опасной ране. Герой может отдыхать в доспехе с Бонусом к защите +5 и меньше. Герой редко болеет, может спать на снегу и без проблем употреблять в пищу несвежие и даже гнилые продукты.

Крепыша довольно трудно задушить (подробнее смотрите Состояние Удушья). Крепыш совершает с Преимуществом проверки «Все полезно, что в рот пролезло».

Ход – **Богатырское здоровье** (1 Нить): могучее здоровье героя способно выдержать многое! Совершая Ход, выберите один пункт из описанных ниже за каждую оборванную Нить.

Герой автоматически преуспевает в проверке Выносливости при Опасной ране или Смерти.

Герой игнорирует потерю Единиц Здоровья, вызванную Ядовитыми или Загрязняющими Повреждениями, а также Состояние Отравления.

Если герой оказывается в месте, где свирепствует чума, то он не заболевает.

Герой может перенести самые изощренные пытки (конечно, они оставят следы на его теле, но палачи мало чего добьются, кроме сдавленных стонов, проклятий и скрежета зубов).

Герой может игнорировать состояние Агония на протяжении долгого времени. Например, преодолеть несколько километров с распоротым животом, удерживая внутренности руками.

Если ход совершается без обрыва Нитей, то чтобы избежать смерти или не потерять сознание при Опасной ране, герой должен пройти проверку Выносливости против 10.

При пытках герой должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]**.

Чтобы прекратить действие яда, герой должен пройти проверку Выносливости против 15.

Чтобы свободно действовать в состоянии Агонии, герой должен пройти проверку Воли против 15 (одна проверка в течение сцены).

Чтобы не заразиться болезнью, герой должен пройти проверку Выносливости против 15. Мастер может увеличить сложность для невероятно заразных или специально модифицированных болезней, но не рекомендуется устанавливать сложность выше 20.

Купец

Экспертные навыки: Торговля.

Торговое дело — страсть, жизнь и основной источник доходов героя. Он знает, что бартер обречен, как система, а будущее — за *валютой*. Но самое главное, купец способен втолковать эту мысль даже самым рьяным приверженцам меновой торговли.

Хрустящие купюры, звонкие монеты: когда Купец совершает покупку или продает, бросьте K20 и прибавьте к выпавшему числу значение Богатства. Если результат больше или равен Ц, герою удалось приобрести желаемое. Его Богатство понижается в зависимости от Ц оплаченного:

Ц 15 или больше — 1 Богатство.

Ц на 1–5 больше, чем Богатство героя — 1 Богатство.

Ц на 6–10 больше, чем Богатство героя — 2 Богатства.

Ц на 11–15 больше, чем Богатство героя — 4 Богатства.

Ц на 16 и больше, чем Богатство героя — 8 Богатства.

Обратите внимание, что при покупке предмета или услуги с Ц 15 и больше герой всегда теряет 1 Богатство в дополнение к другим потерям Богатства. Если Ц товара или услуги меньше или равен Богатству героя, бросок не требуется — герой просто получает желаемое. Он все еще теряет 1 Богатство, если Ц покупки 15 и больше.

Например, если герой с Богатством 5 успешно приобретает дробовик с Ц 15, он теряет 3 Богатства, так как дробовик имеет Ц 15 и его Ц на 10 превышает Богатство героя. Если он покупает автомобиль с Ц 18, он потеряет 5 Богатства, так как автомобиль имеет Ц на 13 больше, чем его Богатство, и его Ц выше 15.

Купец может понизить Богатство на 1, чтобы получить Преимущество на проверку. Так или иначе, Богатство понижается только при *успешном* приобретении услуги или предмета. В противном случае герой впустую потратил время на препирательства с продавцом, не желающим понимать преимуществ денежных расчетов.

Иногда герой вынужден совершать особо внушительные траты за ограниченный временной промежуток — например, когда снаряжает армию, готовит экспедицию или подкупает толпу жадных бюрократов. В этом случае сложите Ц покупок для определения сложности проверки и понизьте Богатство героя по обычным правилам.

Для продажи сначала определите Ц предмета или услуги, и разделите ее на 2. Затем повысьте Богатство продающего героя на столько, на сколько он понизил бы его, купив этот предмет с учетом ополовиненной Ц. Комплексные продажи возможны, хотя у героя, скорее всего, потребуют большую скидку!

Ход — **Деньги правят миром** (1 или более Нитей): Богач может одновременно расстаться с *громдой* суммой денег, чтобы получить желаемое без проверки Богатства. Зачастую, это

подразумевает заключение некоей сделки, устной или письменной. Благодаря покровительству Судьбы долговые обязательства будут выполнены в срок!

Ц предмета	Необходимое число Нитей
15 и меньше	0
16-20	+1
21-25	+1
26-30	+1
31+	+1
Предмет Новый	+1
Предмет Редкий	+1

Если ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Примените к результату штрафы и бонусы из таблицы выше:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	По рукам! Сделка заключена.
13-18	Деньги вперед! Сделка заключена, но Купец понижает свое Богатство по правилам Бартера. Определите Впечатление статиста от Купца, чтобы выяснить величину потери Богатства.
7-12	На что мне это? Статист не доверяет деньгам и требует часть стоимости товара бартером. Сделка состоится, если Купец отдаст статисту предметы с суммарной Ц, равной 1/2 или больше от Ц приобретаемого товара. Определите Впечатление статиста от Купца и сверьтесь с таблицей Торга для определения обменного курса.
1-6	Бычий кал! Предложение Купца вызывает у статиста самую агрессивную реакцию (0 или меньше по таблице Впечатлений). Статист и сочувствующие ему попытаются захватить героя для показательного суда и казни... и не раздумывая прикончат его при попытке сопротивления. Не применяйте этот вариант на территориях, правительство которых всячески насаждает и поддерживает хождение валюты. Используйте вариант «На что мне это?»

Летописец

Экспертные навыки: Искусство.

Летописец странствует по миру в поисках осколков прошлого, будь то чертежи реактивного двигателя, поэма о великой любви или номер иллюстрированного мужского журнала. Герой не ищет выгоды – просто пытается сохранить память о былом. Зачастую его встречают благосклонно – ведь он приносит с собой свежие новости и сплетни, а его знания нередко бывают полезны.

Слышу звон, да не знаю, где он: Летописец знает *все обо всем* (или убедительно делает вид, что знает). Он совершает проверки Навыков так, как будто распределил в Навык как минимум 1 Очко опыта, то есть без Помехи. Само собой, это Очко не учитывается при подсчете уровня Навыка.

Летописец может совершать проверки недоступных ему Экспертных Навыков с Помехой, хоть и не может распределять в них Очки опыта.

Ход – **По секрету всему свету** (1 или более Нитей): Летописец бродит по кабакам и пабам и распространяет слухи. Слух совершенно не обязан быть правдивым, однако чем возмутительнее и неправдоподобнее ложь, тем больше Нитей придется оборвать. Разумеется, Летописец распространяет слухи достаточно тонко, чтобы не привлекать излишнего внимания... по крайней мере, пытается. Запущенный в народ слух начинает жить своей жизнью и может пережить самого Летописца, если он не проявит осторожность. Также с помощью этого Хода Летописец может разузнать свежие сплетни или *подробности* уже известных ему слухов.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Бро! Слух уходит в народ или Летописец в подробностях узнает свежие сплетни. Просто удивительно, как легко развязывают языки толика участия и кружечка дрянного пива!
13-18	Да ну ладно! Слух принят благосклонно, но с крупницей здорового недоверия. Летописец узнает свежие сплетни, но без излишних (по мнению собеседника) деталей.
7-12	Заткнись и пей! Летописцу не дают и слова сказать. Вместо этого он вынужден выслушивать бессвязную возмутительную чушь. Разумеется, ничего полезного выяснить или сделать не получится.
1-6	Ты че, сука!!! Вечер перестает быть томным. Летописца пытаются избить. Если герой не сможет дать отпор, то наверняка будет ограблен, опорочен или даже хуже. Впрочем, даже если сможет, то скорее всего загремит в тюрьму или будет вынужден возместить ущерб. Кто-то обязательно припомнит, что Летописец задавал неудобные вопросы или болтал всякое...

Миротворец

Экспертные навыки: 1 любой.

Хаос, беззаконие и насилие рвут на куски останки цивилизации. Но путь им заступают Миротворцы. Одни делают это в попытке сохранить осколки прошлого, другие – ради высшей справедливости, а третьи... третьи – такие же чудовища, как и умирающие под их пулями головорезы.

Миротворец начинает игру с Избавителем – пистолетом с несколькими режимами стрельбы и набором Новых зарядов к нему. Избавитель – настоящее чудо старого мира, компактный, смертоносный и Надежный.

Избавитель имеет встроенную систему распознавания владельца. Если из этого оружия пытается выстрелить кто-то, кроме хозяина (даже другой Миротворец), он получает **125 – Бонус доспеха** Электрических Повреждений в руку сразу после нажатия на спусковой крючок. Выстрела при этом не происходит.

Название	Свойства	Дистанция	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс КУ	Ц	Вес
Избавитель	Магазин X, Осечка 5, Перезарядка, Режимы стрельбы	Ближняя 20 Дальняя 150	+4 0	См. режим стрельбы	11	См. режим стрельбы	30	4

Смена режима стрельбы требует Быстрого действия.

Режим стрельбы	Свойства	Тип Повреждений	Шанс КУ	Число зарядов
Дробь	Кувалда	Проникающий	18-20	10
Осветительная ракета (ярко освещает область радиусом в 20 метров, отсветы – до 50 метров)	-	Огненный	20	3
Огнетет (только Ближняя дистанция)	-	Огненный	11-20	3
Противотанковая граната	Противотанковая граната	Особые	20	3
Противопехотная граната	См. противопехотная наступательная граната	Рубящие, Коллющие, Проникающие	20	3
Разрывные	Увеличьте успешно нанесенные Повреждения вдвое	Проникающие	19-20	20
Скорострельный	Скорострельность 10	Проникающие	20	100
Тазер	Жертва должна преуспеть в проверке Вн против 5, или потерять сознание. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую Миротворец прошел Меткость, повышает сложность проверки на 1.	Электрические	10-20	10

Виновен!: Миротворцы имеют вполне определенную славу и внушают страх даже тем, кого они должны защищать. При проверках Впечатления и Общения (Запугивание или Дипломатия) Миротворец может прибавить к результату свою Волю вместо значения Навыка. Обратите внимание, что если Миротворец не распределил в Общение хотя бы 1 Очко опыта, он все равно совершает проверку с Помехой.

Ход – **Я – закон** (1 или более Нитей): враги в радиусе **|Воля Миротворца x число оборванных Нитей|** метров от Миротворца находятся в Ужасе до начала его следующей Очереди. Эффект Хода заканчивается, если Миротворец умирает или теряет сознание.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Я и суд присяжных, я и адвокат! Враги в радиусе Воля Миротворца метров от Миротворца находятся в Ужасе до начала его следующей Очереди.
13-18	Кассация отклонена! Враги в радиусе Воля Миротворца : 2 метров от Миротворца находятся в Ужасе до начала его следующей Очереди.
7-12	Ты имеешь право... Миротворец опрострачиво зачитывает противникам их права. До начала своей следующей Очереди Миротворец вычитает модификатор Ловкости из своей Защиты.
1-6	Согласно пунктам... Миротворец подробно объясняет противникам, в чем они обвиняются, и декламирует приговор. До начала следующей Очереди Миротворца все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения.

Мусорщик

Экспертные Навыки: Ремонт или Управление транспортом.

Вряд ли героя можно назвать подкованным технически. Да, он не дрожит в благоговейном ужасе от вида зажигалки или карманного фонарика, но в принципах работы этих (и других) устройств разберется вряд ли.

Однако руки Мусорщика сами знают, *что да как*. Герою остается лишь отрешенно наблюдать, как пальцы вылавливают из завалов вещи, которые многие годы никому не приходило в голову подобрать и уж тем более соединить между собой. Не пришло бы и Мусорщику, но руки, наряду с какой-то глухой недоступной частью разума, считают, что детали прекрасно подойдут для... Пока *это* не будет закончено, Мусорщик и сам не скажет, для чего именно.

Руки не для скуки: потратив **|5 – Модификатор Мудрости|** часов (минимум 1 час), Мусорщик может воспроизвести или «отремонтировать» *любое* устройство, если под рукой у него найдется куча (или хотя бы кучка) хлама. Мастер может увеличить затраты времени и ресурсов, если замысел Мусорщика особенно грандиозен. После включения устройство будет работать в течение **|1 + модификатор Мудрости Мусорщика|** часов. По истечении этого срока совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Есть контакт! Устройство работает без осечек и сбоев в течение 10 + модификатор Мудрости Мусорщика минут. По истечении срока совершите еще одну проверку Неприятностей по этой таблице.
13-18	На соплях! Устройство работает без осечек и сбоев в течение 10 + модификатор Мудрости Мусорщика минут. По истечении срока оно тихо издыхает, превращаясь в грудку бесполезного, потенциально опасного хлама.
7-12	Ой, все! Устройство тихо издыхает, превращаясь в грудку бесполезного, потенциально опасного хлама.
1-6	Валим! Устройство взорвется через 10 + модификатор Мудрости Мусорщика минут. Собравший устройство Мусорщик – единственное существо, для которого это вполне очевидно. Радиус и потенциальная опасность взрыва (и сопутствующие выбросы небезопасных для здоровья веществ) зависят от того, какую именно функцию выполняло устройство по первоначальному замыслу Мусорщика...

Ход – **Рррраз – и готово** (1 или более Нитей): в течение 5 секунд (полного Круга в боевой сцене) Мусорщик может воспроизвести или «отремонтировать» *любое* устройство, если под рукой у него найдется куча (или хотя бы кучка) хлама. Срок бесперебойной работы устройства после включения зависит от числа оборванных Нитей:

Время работы	Число оборванных Нитей
Модификатор Мд Мусорщика x 15 секунд (минимум 3 Круга)	1
Модификатор Мд Мусорщика x 20 секунд (минимум 4 Круга)	2
Модификатор Мд Мусорщика x 25 секунд (минимум 5 Кругов)	3
Модификатор Мд Мусорщика x 40 секунд (минимум 8 Кругов)	4
Модификатор Мд Мусорщика x 60 секунд (минимум 12 Кругов)	5

По истечении срока устройство с грохотом разваливается, обдавая окружающих сажей, хлопьями ржавчины и отвратительной воню.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Есть контакт! Устройство работает без осечек и сбоев Модификатор Мд Мусорщика x 15 секунд (минимум 3 Круга в Боевых сценах). По истечении срока совершите еще одну проверку Неприятностей по этой таблице.
13-18	На соплях! Устройство работает без осечек и сбоев Модификатор Мд Мусорщика x 10 секунд (минимум 2 Круга в Боевой сцене). По истечении срока устройство с грохотом разваливается, обдавая окружающих сажей, хлопьями ржавчины и отвратительной воню.
7-12	Ой, все! Несмотря на все усилия, устройство упорно отказывается работать.
1-6	Чё!? Устройство Взрывается, нанося Мусорщику и всем существам в 5 - Модификатор Мд Мусорщика метрах от него 25 - Зщ Огненных, Проникающих и Загрязняющих Повреждений.

Все устройства, собранные Мусорщиком, имеют Осечку 9. Мастер может подойти к интерпретации этих Осечек максимально творчески.

Обратите внимание, что без сочетания с «цивилизованными» Атрибутами Мусорщик – довольно-таки ограниченное и тупое существо, мозг которого вряд ли посетит идея действительно сложного или *необычного* устройства. Мусорщики, собирающие космические челноки, искусственные органы или аппараты, выводящие из организма радиоактивные элементы, встречаются реже чупакабры и снежного человека. Наверное, оно и к лучшему.

Неистовый

Экспертные навыки: нет.

Герой страшен в гневе и способен до некоторой степени направлять его разрушительную силу.

Берсерк: потратив Быстрое действие, герой может впасть в Неистовство до конца сцены. Герой получает +4 к Силе и -2 к защите. Во время Неистовства сложность проверки Выносливости при Опасных ранах понижается до 10. Во время Неистовства герой игнорирует состояния «Ранен», «Серьезно ранен», «Оглушен» и «Ошеломлен», совершив успешную проверку Выносливости против 10. В Боевых сценах, Неистовство длится число Очередей, равное Выносливости героя.

В течение игровой встречи герой может разъяряться **[1 + модификатору Выносливости]** (минимум 1 раз). Герой может закончить неистовствовать в любой момент. Если Неистовство завершено досрочно, оно все равно считается использованным. После того как Неистовство завершилось, герой Устает. Усталость длится до тех пор, пока герой не отдохнет число минут, равное числу Очередей, которые он провел в Неистовстве.

Ход – **Воплощенный гнев** (1 или более Нитей): герой крушит все вокруг. Он может выломать железную решетку, разорвать цепи, перевернуть телегу или даже повалить колонну древнего храма! Мастер вправе требовать обрыва больше одной Нити за наиболее впечатляющие разрушения! Совершение Хода в бою является Действием. Учтите, что использование Хода для прямого нанесения Повреждений весьма затруднительно, если только герой не Захватил противника или не кидает в него обломками.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ярость!!! Герой добивается желаемого. Он получает [10 - Бонус доспеха] Дробящих Повреждений.
13-18	Ненависть!!! Герой добивается желаемого. Он получает [15 - Бонус доспеха] Дробящих Повреждений.
7-12	Погребен живым. Герой добивается желаемого, но погребен под завалом. Другие участники сцены получают [20 - Бонус доспеха] Дробящих Повреждений. ЕЗ погребенного героя падают до 1. Он погибнет, если товарищи не откопают его в течение [Выносливость героя] часов.
1-6	Обессилен. Всплеск ярости сменяется усталостью и апатией. Герой страдает от Усталости до конца сцены.

Офицер

Экспертные навыки: Военное дело и 1 любой.

Герой знает, как эффективно командовать людьми в бою (или даже вне его).

На первый-второй рассчитайсь: пока союзники слышат приказы Офицера, они прибавляют модификатор Мудрости Офицера к своим значениям Доблести или Меткости.

По договоренности с мастером, приказы Офицера могут влиять на проверки некоторых Навыков и Характеристик – например, Атлетику при длительных переходах и копании траншей, и даже на проверки Выносливости при Опасных ранах. Если Офицер и его союзники выработали язык тайных знаков и жестов, для получения бонуса союзникам необходимо *видеть* Офицера!

Чтобы отдать приказ, Офицеру необходимо Быстрое действие.

Ход – **Вы что, хотите жить вечно?!** (1 или более Нитей): союзники, способные слышать приказы Офицера (или видеть его знаки), получают Преимущество на проверки Доблести, Меткости и проверки Выносливости при Опасных ранах до конца Круга. Число союзников, получающих Преимущество, равно **[модификатору Обаяния Офицера x на число оборванных Нитей]** (минимум 1 союзник).

Совершение Хода занимает Быстрое действие.

По договоренности с мастером Преимущество может распространяться и на проверки других Навыков и Характеристик – например, проверки Силы при попытках проломить ворота тараном.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Выберите цели Хода до совершения броска.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Урааааа! Число союзников, получающих Преимущество, равно модификатору Обаяния Офицера (минимум 1 союзник).
13-18	Ни шагу назад! Число союзников, получающих Преимущество, равно модификатору Обаяния Офицера + 2 (минимум 1 союзник).
7-12	Повторите, сэр! Офицер не может воодушевить союзников.
1-6	Пошел, пошел, пошел!!! Офицер неверно оценил обстановку, произошел сбой связи, или союзники слишком устали. Число союзников, равное модификатору Обаяния Офицера (минимум 1 союзник) получают Помеху на свою следующую проверку.

Охотник за головами

Экспертные навыки: Выживание или Управление транспортом.

Герой занимается поиском и поимкой тех, кто не хочет быть найденным и пойманным. Не обязательно преступников, но, как правило, *особо опасных* – ведь за таких больше платят. И, разумеется, он предпочитает доставлять их живыми.

Живые дорожки: когда атака героя вызывает потерю Единиц Здоровья, Охотник может объявить, что рана не смертельна. Игрок должен самостоятельно подсчитывать несмертельные Повреждения, полученные жертвами героя. Несмертельные Единицы Здоровья отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране или Потере сознания. Сломанные и отрубленные конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Когда атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Несмертельные Единицы Здоровья восстанавливаются со скоростью 1 Единица Здоровья за 10 минут отдыха (даже если отдых – это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Ход – **Кажется, вы мне врете** (1 Нить): герой знает способы развязывать язык тем, кто находится в его власти. При этом на теле жертвы зачастую не остается никаких следов. Это могут быть как особо изощренные пытки, так и методы психологического воздействия. Так или иначе, жертва рассказывает герою все, что его интересует, и это никак не вредит ее рассудку или здоровью – ведь в противном случае герою могут заплатить меньше! Совершение Хода занимает 60 минут, минус 10 минут за каждую единицу модификатора Сл, Лв, Ин или Об героя.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Славно поболтали: Ход работает в соответствии с описанием.
13-18	К чему упрячиться?: Статист рассказывает все, что знает. Он должен преуспеть в проверке Выносливости против 15 или умереть.
7-12	Крепкий орешек: Статист должен преуспеть в проверке Выносливости против 15 или умереть. Если статист выживает, то рассказывает все, что знает.
1-6	Хлипкий тип: статист умирает, так ничего и не сказав.

Плут

Экспертные навыки: Торговля.

Герой вхож в мир плохих парней и успешно избегает связанных с этим проблем. Когда нужно повернуть сомнительное дельце, герой знает, с кем перетереть, на кого надавить, а кому – дать денег. Ему известны места, где продаются редкие, контрабандные и запрещенные законом товары и, разумеется, места где их можно сбить с рук за хорошую цену!

Хорошие друзья плохого парня: Плут оброс множеством сомнительных знакомств, но только некоторые из них могут принести реальную пользу. **[1 + модификатор Обаяния]** раз за игровую встречу (минимум 1 раз) Плут может задействовать свои связи там, где он может связаться со своими бывшими (и нынешними) подельниками. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Работники ножа и топора. Если Плут согласится расстаться с предметами на общую Ц 10 или меньше, он получает Союзника, снаряженного предметами на общую Ц 20 или меньше. Союзник появляется в начале сцены, в которой необходимо его присутствие, и покидает игру в конце. Это не означает, что персона возникает из ниоткуда и исчезает в никуда, просто перестает следовать правилам Союзника.
13-18	Романтики большой дороги. Если Плут согласится расстаться с предметами на общую Ц 10 или больше, он может совершить проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 20. Выстрелы из снайперской винтовки, внезапные удары заточкой, надежные проводники, проверенные врачи и многое другое – к его услугам.
7-12	Долг платежом красен. Если Плут согласится расстаться с предметами на общую Ц 5 или больше, он может совершить проверку Доблести, Меткости или любого Навыка так, как будто величина Доблести, Меткости или требуемого Навыка равна 15.
1-6	Ищи-свищи. Плут не может найти подельника. Возможно, тот сознательно избегает встречи...

Ход – **Темные делишки** (1 или более Нитей): герой использует свои многочисленные связи и *быстро* получает то, что ему нужно: деньги, секретную информацию, дорогостоящее снаряжение или редкие медикаменты. Ц предметов не ограничено. Если Плуту необходимо несколько предметов, он может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько силовых доспехов, несколько упаковок антибиотиков), равное **[модификатору Интеллекта +1]** (минимум 1 предмет). Предметы, полученные таким образом, не могут быть проданы за полную цену и без броска Неприятностей (для купцов довольно очевидно, что вещи украдены или сняты с мертвых тел). Снаряжение (или половину его Ц) придется вернуть после дельца!

Если ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Чик-пик, и в дамках! Плут получает желаемое.
13-18	Пссст! Есть кой-чо! Плут получит желаемое, если внесет залог, равный половине стоимости предметов в Ц.
7-12	А если найду? Плуту отказывают, хотя он точно знает, что у статиста <i>есть</i> все необходимое.
1-6	Лососни тунца! Плут попадает в руки властей, а подельники хором обвиняют его во всех грехах...

Подлые приемчики

Экспертные навыки: нет.

Герой считает, что в бою все средства хороши, и больше печется о своей жизни и здоровье, чем о какой-то там чести. Каждый раз, когда он атакует противника с Преимуществом, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего оружия. Если у героя есть 2 Преимущества при атаке, он получает +4!

Ход – **Чистая работа** (1 Нить): герой отнимает у противника **[ЕЗ = 5 + модификатор Ин]**, в любой зоне поражения по своему выбору, если совершает Внезапное нападение.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Доблести или Меткости (со штрафом за зоны поражения) и отнять у жертвы минимум 1 ЕЗ. Только в этом случае он может отнять число **|ЕЗ = 5 + модификатор Ин|**.

Прогрессор

Экспертные навыки: 3 любых.

Герой – агент довоенного правительства, жаждущего вернуть власть, адепт организации, пытающейся любой ценой восстановить биосферу, или даже всамделишный инопланетянин, беззастенчиво вмешивающийся в дела аборигенов!

Прогрессор считает себя стоящим на гораздо более высокой ступени развития, чем большинство обитателей разрушенного мира, и действует исходя из своих представлений о том, что для них хорошо, а что – не очень. Впрочем, герой совсем не обязательно блюдет (или хотя бы думает, что блюдет) интересы аборигенов – он вполне может стремиться очистить мир от «этих выродков» или превратить планету в сырьевой придаток галактической империи.

В начале – ложь, затем – выстрелы: у героя есть набор Масок – фальшивых личностей, под которыми он и ведет свою деятельность. Число Масок Прогрессора равно **|модификатор Обаяния + модификатор Интеллекта|** (минимум 1 Маска). Если герой сталкивается с проблемами, ему достаточно сменить маску и спокойно наблюдать, как враги безрезультатно ищут другого. Каждый раз, когда случается нечто подобное, совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Успех. Прогрессор благополучно ушел от преследования. Как и всегда.
13-18	Помеха. Недоброжелатели что-то подозревают, но если Прогрессор будет вести себя осторожно, то все обойдется.
7-12	Прокол. Враги вышли на след Прогрессора. Маска почти сорвана! Хотя еще не поздно избавиться от свидетелей...
1-6	Провал. Маска сорвана, а истинная личность Прогрессора раскрыта. Если он попадет в руки «дикарей», то окончит жизнь на или столе вивисектора. Герою придется понизить число Масок на 1 (до тех пор, пока он не создаст себе новое прикрытие и не приобретет Трюк «Маска») и получить Недостаток «Враги» или «Дурная слава». Последнего можно избежать, если Прогрессор возьмет на себя труд прикончить узнавших правду аборигенов...

Ход – **Прямое вмешательство** (1 или более Нитей): за Прогрессором стоит могущественная организация, которая не бросит его в трудную минуту (наверное). Каждый раз, когда герою необходима помощь, он может обратиться к своим покровителям. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать, обрыва скольких Нитей потребует совершение Хода. Обработка и выполнение запроса Прогрессора занимает **|5 – модификатор Интеллекта или Обаяния Прогрессора|** часов (минимум 1 час). Игнорируйте увеличение СП предмета, если он Редкий или Новый.

В любом случае, для успеха Хода герой должен оборвать минимум 1 Нить.

Запрос Прогрессора	Необходимое число Нитей
Предметы с общей Ц 10 и ниже, или уничтожение/похищение 1 человека, или уничтожение небольшого объекта (автомобиль, сарай, планер).	0
Предметы с общей Ц 15 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 5 человек, или уничтожение крупного объекта (танк, дом, самолет).	1
Предметы с общей Ц 20 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 10 человек, или уничтожение группы крупных объектов.	2
Предметы с общей Ц 25 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 30 человек, или уничтожение небольшого населенного пункта.	3
Предметы с общей Ц 30 и ниже, или уничтожение/похищение группы до 50 человек, или уничтожение крупного населенного пункта.	4
Запрошенный предмет Новый.	+1
Запрошенный предмет Редкий.	+1
Запрошенный предмет не производится аборигенами (на усмотрение мастера).	+1
Цели находятся на значительном (более 1 километра) удалении друг от друга.	+1
Запрос требуется выполнить в течение 1 Минуты (12 кругов в боевой сцене).	+1
Объект охраняется или укреплен/группа целей хорошо вооружена.	+1

Обратите внимание, что «похищенным» может быть сам Прогрессор и его спутники!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Отнимите от результата число Нитей из таблицы, соответствующее желаемому исходу.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Запрос принят. Прогрессор получает желаемое.
13-18	Запрос обрабатывается. Выполнение запроса откладывается на 5 - модификатор Интеллекта или Обаяния Прогрессора часов (минимум 1 час). Если по истечении этого времени условия выполнения запроса меняются, Прогрессор должен совершить еще один бросок по таблице с учетом новых обстоятельств.
7-12	Запрос на рассмотрении. Выполнение запроса откладывается на 5 - модификатор Интеллекта или Обаяния Прогрессора часов (минимум 1 час). По истечении этого времени Прогрессор должен совершить еще один бросок по таблице с учетом изменившихся обстоятельств.
1-6	Запрос отклонен. Выполнение запроса нецелесообразно или невозможно технически. Прогрессору придется справляться самому.

Проповедник

Экспертные Навыки: 1 любой.

Катастрофа погубила не только цивилизацию – она стерла из памяти людей божеств и идеалы. Но свято место пусто не бывает. Из руин поднялись новые верования, новые устремления. Одни – причудливо перемешанные и криво склеенные осколки. Другие – порождения новой эры, темные и злобные. А кое-где умудрились сохраниться и старые верования и убеждения. Как их изменят бесплодные и безжалостные пустоши – большой вопрос.

Проповедник обещает *изменения к лучшему*. Голос его ярок и жесток, тих и вкрадчив, ласков и нежен... Люди, живущие на погосте, в который превратился старый мир, *хотят* внимать ему.

Обратите внимание, что Проповедник может представлять как религиозные и философские течения, так и вести идеологическую пропаганду. Проповедник *не обязан* верить в то, о чем говорит!

Мягко стелет: Проповедник и его спутники всегда могут рассчитывать на помощь сочувствующих и новообращенных. В течение игровой встречи способность может быть использована |1 + модификатор Обаяния Проповедника| раз (минимум 1 раз). При использовании совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	О да!!! Новообращенные решают проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 20.
13-18	Звучит разумно. Новообращенные согласны помочь, либо герой может получить услуги и предметы с общей Ц 15 и меньше.
7-12	А давай так... Новообращенные согласны помочь герою, но взамен попросят его об ответной услуге, либо герой может получить услуги и предметы с общей Ц 10 и меньше.
1-6	Жизнь за тебя! Новообращенные приходят на выручку, но их помощь заменяет одну проблему другой – например, героя вызывает из тюрьмы отряд безжалостных головорезов, или должника жестоко избивают, вместо того, чтобы слегка припугнуть.

Ход – **Светлое завтра** (1 или более Нитей): все, что говорит Проповедник, считается правильным. Особенно, если он говорит с возвышения и щедро сыплет обещаниями. Даже последователи других идеологий и культов на время проникаются его риторикой. Проповеди утихомирят разъяренную толпу или, наоборот, возбудят и направят ее гнев. Проповедник может убедить вождя прекратить (или начать) кровопролитную войну, а вражеского военачальника – увести армию из-под городских стен.

Если Ход совершает без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Ликование. Проповедник добивается желаемого. Его доводы неоспоримы.
13-18	Сомнение. Проповедник добивается желаемого, но положение его непрочное. Если что-то пойдет не так, с героем поступят в соответствии с Яростью .
7-12	Безразличие. Речи Проповедника слушают с тупым непониманием, едкими ухмылками, или просто не обращают на них внимания. В самом деле, пошумит и перестанет...
1-6	Ярость. Проповедник сказал что-то не то и привел слушателей в бешенство. Они попытаются захватить Проповедника для публичного наказания – порки, заключения в колодки, принудительных работ. Если он окажет сопротивление, то не исключен и смертный приговор.

Синтоид

Экспертные Навыки: число любых Экспертных Навыков, равных модификатору Интеллекта Синтоида (минимум 1 Навык).

Герой – биороид или искусственный интеллект, загруженный в человеческое тело. Внешне он ничем не отличается от человека... но только внешне.

Синтоид увеличивает на 1 свою Базовую защиту, получает Сопротивление к Загрязняющим и Ядовитым Повреждениям, и видит в темноте также хорошо, как днем. Увеличьте на 4 предельную величину Интеллекта Синтоида. Обратите внимание, что Синтоиду все еще необходимо дышать и питаться, хоть он и не вполне живое существо.

Библиотека данных: [1 + Модификатор Интеллекта] раз за игровую встречу (минимум 1 раз), Синтоид может установить связь с глобальными базами данных и совершить любую проверку с Преимуществом, либо получить +5 к любому Навыку на время одной проверки. Применение этой способности требует Быстрого действия.

Ход – **Точный расчет** (1 Нить): Синтоид может прибавить свой **[модификатор Интеллекта +1]** (минимум 1) к результату любой проверки (в том числе Доблести или Меткости), или отнять его от проверки Доблести или Меткости противника. Примените Ход после определения результата проверки. Точный расчет не может применяться к одной проверке несколько раз.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, Синтоид должен преуспеть в проверке Интеллекта против 15, чтобы воспользоваться Точным расчетом.

Следопыт

Экспертные навыки: Выживание и Обращение с животными.

Герой читает следы птиц, зверей и чудовищ как открытую книгу, знает их повадки, отличает ядовитые (или просто невкусные) растения от съедобных и ориентируется по звездам. Проверки либо не требуются, либо существенно проще, чем для героя без этого Атрибута. Герой с легкостью поможет небольшой группе людей (или существ размером с человека) прокормиться дарами природы и избежать большинства проблем, поджидающих путника в пустошах. Это, впрочем, не означает, что Следопыт и его подопечные в абсолютной безопасности...

У оленя дом большой: пустоши знакомы и понятны Следопыту – это его дом. Герой совершает с Преимуществом броски по таблице Встреч и Находок. В Путешествии и сценах Встреч и Находок Следопыт и его спутники получают Сопротивление к Загрязняющим Повреждениям, источник которых – вода, пища и окружающая среда.

Ход – **Не спрашивай, где я это взял** (1 Нить): герой может прокормить себя и число спутников Среднего или меньшего размера, равное своему модификатору Мудрости. Он найдет еду и воду везде: среди иссушенных солнцем скал, в заснеженной пустоши, в ядовитом болоте и других местах, где ее нет на первый взгляд... и на второй, и на третий. Возможно, его находки не будут вкусными, но совершенно точно – сытными и безопасными для здоровья.

Если ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Выживания против **[10 + число существ размера 0 или меньше, которое хочет накормить Следопыт]** (все еще не больше модификатора Мудрости). При провале Следопыт должен немедленно совершить бросок по таблице Встреч и Находок, а затем – по таблице Скрытой угрозы. В случае Критического провала совершите проверки без Преимущества. Опасность Встреч и Находок равна Опасности местности, в которой находится Следопыт.

Солдат

Экспертные навыки: 1 любой.

Герой обучен эффективно сражаться в команде, плечом к плечу с товарищами. Атрибут не обязательно подразумевает прохождение службы в регулярных войсках – герой может быть бывшим наемником, ополченцем или гладиатором.

Каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки в ближнем бою, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя в ближнем бою того же противника.

Каждый раз, когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью стрелковой атаки, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество при стрелковой атаке, атакуя того же противника.

Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Число товарищей, получивших Преимущество, не может превышать модификатор Мудрости Солдата.

Ход – **Навались!** (1 Нить): когда герой отнимает Единицы Здоровья у противника с помощью атаки любого рода, его товарищи (по выбору игрока) получают Преимущество, атакуя того же противника. Эффект длится до начала следующей Очереди Солдата. Цель дополнительно теряет 1 ЕЗ при каждой успешной (то есть вызвавшей потерю Единиц Здоровья) атаке. Цель дополнительно теряет 2 ЕЗ, если атакована союзником-Солдатом.

Если Ход совершался без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Мудрости против **[10 + число соратников, которые получают эффекты Хода]**. Число соратников, получивших Преимущество, все еще не может превышать модификатора Мудрости Солдата (минимум 1 соратник, если модификатор отрицательный или равно 0).

Стремительный

Экспертные навыки: нет.

Рефлексы героя обострены до предела – благодаря врожденному дару или долгим тренировкам.

Всюду первый: герой может выхватывать оружие и запрыгивать в седло за Быстрое действие, и получает +4 к Реакции. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным. Также герой сохраняет модификатор Ловкости в своей защите, подвергаясь Внезапному нападению.

Помимо этого, если герой не использовал Действие в свою Очередь, он может совершить Действие во время чужой Очереди, как если бы он заявил Выжидание, но в ответ на *любое* действие союзника или противника!

Ход – **Обогнать ветер** (1 Нить): потратив Быстрое действие, герой может переместиться в любую незанятую точку в X метрах от себя, где $X \leq$ **Скорости героя**. Он может схватить/толкнуть/уронить предмет (даже падающий), толкнуть/схватить неготовое к бою (согласно правилам Внезапного нападения) существо, или парировать/принять на себя атаку. В случае парирования атаки Перемещение происходит после проверки Доблести/Меткости атакующего. Герой встает перед изначальной целью атаки, заслоняя ее. Атакующий останавливается перед Стремительным героем. Если атакующий не поразил Защиту Стремительного героя, ни герой, ни изначальная цель атакующего не теряют Единиц Здоровья. Ход может совершаться в очередь другого героя или статиста, если совершающий Ход герой не потратил свое Быстрое действие ранее. Да, это значит, что герой может избежать атаки, просто покинув место, на котором стоял, если ему есть, куда переместиться!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, герой должен пройти проверку Ловкости против **[10 + количество метров, на которое он желает переместиться]**. Для того чтобы схватить предмет или существо, понадобятся дополнительные проверки Ловкости или Доблести!

Талисман

Экспертные Навыки: нет.

Герой относится к редкой породе существ, которые не обременяют себя построением сложных планов и ничуть не страдают от этого. Чем больше в замысле простора для импровизации, тем устойчивее он к жестоким реалиям окружающего мира, поэтому планы Талисмана рождаются по мере необходимости и зачастую состоят из импровизации *целиком*. И такой образ мысли возник не на пустом месте: бесстыдная удачливость героя буквально бросает вызов рациональности и логике.

Талисман начинает игру с шоколадкой и бутылкой шипучки.

Судьба любит удачливых: в течение игровой встречи Талисман или любой другой герой или статист в поле его зрения может избежать (или наоборот, получить) **[модификатор Обаяния +1]** Неприятностей (минимум 1 Неприятность) – считайте, что при проверке выпало любое число от 1 до 20 по выбору Талисмана. В том числе, это означает, что результат может быть модифицирован, например, при совершении некоторых Ходов. Объявите об использовании способности *до* броска!

Один раз за сцену Талисман может потребовать переброса проверки Доблести, Меткости или иной проверки, совершаемой любым существом (включая Талисмана), если она теоретически может вызвать потерю ЕЗ Талисмана (или как-то иначе причинить ему вред по мнению мастера). Талисман может использовать первоначальный результат, если переброс ухудшил ситуацию.

Ход – **Как с гуся вода** (1 или более Нитей): Судьба хранит героя везде и всюду. Если его ЕЗ достигают 0 и *технически* он умирает, то герой приходит в себя в конце сцены с парой синяков-царапин и числом ЕЗ, равном его Обаянию (минимум с 1 ЕЗ). Обратите внимание, что совершение Хода подразумевает, что герой нашел способ спастись, или рана оказалась несмертельна (хотя в сочетании с некоторыми другими Атрибутами это может трактоваться иначе). Зачастую, для совершения Хода достаточно 1 Нити, но в исключительных случаях – если герой вот-вот угодит под танковые гусеницы,

растворится в чане с кислотой или распадется на атомы в эпицентре ядерного взрыва, мастер может потребовать обрыва большего числа Нитей.

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Вот он я! Герой весел, дерзок и невредим. Ему опять удалось обмануть смерть.
13-18	Поболит и перестанет! Герой сравнительно легко отделался и навсегда отнимает 1 от максимальных Единиц Здоровья.
7-12	Поболит и перестанет... Ведь перестанет? Несмотря на свою удачу, герой получил тяжелые раны. Он отнимает 1 от любой из основных Характеристики и понижает на 1 максимальные Единицы Здоровья.
1-6	Эй, нет! Судьба глуха, люди глупы, случай глух, глуп и слеп. И сегодня Талисман получил наглядное тому подтверждение. Герой умирает. Если он и вернется в историю позже, то вряд ли удача будет тому причиной.

Если никто в игровой группе не может объяснить в соответствии с жанром и настроением истории, как именно Талисман спасся от смерти, совершение Хода невозможно.

Техник

Экспертные навыки: Ремонт, а также Управление транспортом или Наука.

Герой изучил немало механизмов, придуманных человеком и получает удовольствие, восстанавливая и отлаживая сложный внутренний мир технических устройств... К добру или к худу, нынче ему в основном приходится «оживлять» оружие.

Техник совершает проверки Ремонта с Преимуществом.

Отладка: в течение игровой встречи Техник может использовать Отладку |1 + модификатор Интеллекта| раз (минимум 1). С помощью каждого использования Отладки Техник может понизить Осечку оружия на **модификатор своего Интеллекта** (минимум на 1), продлить время работы любого устройства на **модификатор своего Интеллекта минут** (минимум на 1 минуту), а также добавить 1 использование «**Стал только лучше**» или «**Библиотека данных**» у Аугментированного и Синтоида. Например, Техник с 14 Интеллектом (модификатор +2) может использовать Отладку 3 раза. В течение игровой встречи он может понизить Осечку 3 любых видов оружия на 2, либо понизить Осечку какого-то одного оружия на 6, либо перезарядить 3 использования способности Аугментированного или Синтоида. Применение этой способности занимает 10 минут.

Ход – **Аварийное отключение** (1 или более Нитей): Техник отключает (и при необходимости консервирует) устройство. Выключение полностью безопасно для окружающих и для самого устройства. Применение Хода может предотвратить пуск межконтинентальных ракет, взрыв реактора, обезвредить бомбу, дезактивировать защитный периметр... Сверьтесь с таблицей, чтобы определить число Нитей, необходимое для успеха Хода. Если устройство сопротивляется отключению (что весьма вероятно в случае боевых роботов, синтоидов или киборгов), Техник должен совершить успешный Захват устройства и не отпускать его до начала своей следующей Очереди...

Устройства в Удовлетворительном и Изношенном состояниях в дальнейшем могут быть включены вновь.

Совершение Хода занимает 5 секунд (полный круг в Боевой сцене), хотя полное устранение опасности может потребовать больше времени.

Состояние устройства	Необходимое число Нитей
Удовлетворительное	1
Изношенное	2
Рухлядь (в эту категорию попадают устройства, собранные Мусорщиками)	3
На ладан дышит	4
Вот-вот взорвется	5
Активны системы защиты	+1
Устройство разумно (на усмотрение мастера)	+1
Принципы работы устройства неизвестны Технику (на усмотрение мастера)	+1

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей. Отнимите от результата число Нитей из таблицы, соответствующее желаемому исходу.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Безопасное отключение. Устройство остановлено, и может использоваться в дальнейшем.
13-18	Безопасный вывод из строя. Устройство благополучно выключено, но для дальнейшего использования понадобится длительный и дорогостоящий ремонт.
7-12	Разрушение. Устройство благополучно выключено, но его дальнейшее использование или ремонт невозможны.
1-6	Цепная реакция. Устройство взорвется (или разрушится каким-то иным опасным образом) через модификатор Интеллекта Техника x 10 (минимум 10) минут. При отключении устройств в состоянии Рухлядь и лучше, или при отключении очевидно безопасных устройств используйте вариант Разрушение .

Ученый

Экспертные навыки: Наука.

Мысли и амбиции героя лежат за пределами унылой обыденности. Именно такие, как он, раздумывают над тем, почему горизонт изогнут, почему солнце ярче луны и почему взрывается селитра, смешанная с древесным углем и серой. Размышления эти носят вовсе не отвлеченный характер. Их результаты нередко воплощаются в новшествах, которые навсегда меняют окружающий мир.

Ученый может быть и мозговитым дикарем, самостоятельно открывшим фундаментальные законы мироздания, и жадным до знаний жителем убежища, и умником в белом халате, корпеющим над лабораторными пробирками. Ученый совершает с Преимуществом все проверки Науки, связанные с изготовлением чего-либо – начиная отковки и постройки домов и заканчивая инженерным делом. Обсудите с мастером подробности и составьте полный перечень Навыков, если это требуется. Также Атрибут позволяет герою в принципе *задумываться* над такими проектами, как космический челнок, мутагенная сыворотка или наркотик из коровьего дерьма с вкраплениями галлюциногенного кактуса. За их *реализацию* отвечает Наука или, если мастер желает углубить детализацию, несколько смежных экспертных навыков. Время и возможность реализации проекта зависит от жанра и настроения игры.

a + b =...: Ученый может изготовить из самых простых вещей то, что ему сейчас необходимо. В целом, предмет подчиняется ограничениям, описанным в Трюке «Что у меня в кармашке», хотя мастер должен учитывать, что герой не достает предмет из какого-то укромного места, а *собирает* из подручных средств, следовательно, может делать весьма крупные штуковины, например, двуручный топор или штурмовую винтовку. Собранный предмет имеет Осечку 5. В боевых сценах это занимает 5 секунд (полный Круг). Никаких дополнительных бросков не требуется – герой получает то, что хотел, если это не идет в разрез с логикой ситуации. Простые предметы, вроде отмычек, дубинок или ножинок, становятся игровым фактом. Сложные устройства функционируют до конца сцены. Ученый может взять устройство в следующую сцену, но это израсходует применение **a + b =...** до ее окончания!

Ход – **Эврика!** (1 или более Нитей): внезапное озарение приносит герою идею некоего устройства. Если герой обладает временем, условиями и материалами устройство увидит свет и будет работать, как задумано. Если устройство может быть построено достаточно быстро, Ученый тут же получает рабочую модель. Обсудите с мастером возможность серийного производства.

Разумеется, Ученый может изготавливать и «обычные» предметы, конструкция которых известна ему. Изготовленные предметы имеют свойство «Новый».

Если Ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Шедевр. Устройство работает без сбоев и имеет свойство «Новое».
13-18	Прототип. Устройство имеет Осечку 5.
7-12	Хлам. Устройство имеет Осечку 10.
1-6	Позор. Устройство не работает. Материалы, использованные для его постройки, безнадежно испорчены.

Человек без имени

Экспертные Навыки: Обращение с животными или Управление транспортом.

Герой приходит из пустошей, делает свое дело, будь то покупка трех овец или убийство полусотни человек из автоматического оружия, и возвращается обратно к серым пескам, людоедам и скорпионам размером с теленка. Он – Человек без имени. Его руки быстры, глаз верен, а сердце давно обратилось в камень. По крайней мере, так думают те, кто ищет его защиты... или платит ему за скальпы недругов.

Стрелок: Человек без имени достиг вершин мастерства в обращении с огнестрельным оружием. Повысьте на 1 БПв и шанс выпадения КУ огнестрельного оружия, которое он использует. Повысьте Скорострельность на 1, если оружие изначально имело это свойство. Удвойте максимальное число целей, которые может одновременно поразить Человек без имени, используя Скорострельное оружие.

Ход – **Меткий или мертвый** (1 Нить): оборвав 1 Нить и совершив атаку огнестрельным оружием, Человек без имени получает 20 на кубике и все эффекты, сопутствующие Критическому успеху!

Если Ход совершается без обрыва Нитей, проверьте оружие на Износ сразу после атаки – Человек без имени вынуждает его работать на пределе. Если из оружия произведено 5 или более выстрелов, совершите проверку с Помехой.

Чувство равновесия

Экспертные навыки: нет.

Герой обладает превосходной координацией движений, врожденной или выработанной долгими тренировками.

Акробат: герой может ходить на руках и делать многое другое без проверок Ловкости. Также он игнорирует Трудный ландшафт и Помехи Длинного и Громоздкого оружия. Герой может пользоваться всеми преимуществами Трюка «Амбидекстр». Когда герой лежит на земле, то атакует в ближнем бою без Помехи, а атаки по нему совершаются без Преимущества. Герой может подняться с земли, потратив Быстрое действие.

Ход – **Без страховки** (1 Нить): герой может пробежать по болотным кочкам, тонким ветвям, коньку крыши или натянутому канату, вскарабкаться или спуститься по отвесной стене, не имея необходимого снаряжения. При этом герой не может переносить вес, превышающий Комфортный.

Если ход совершается без обрыва Нитей, сделайте проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Как солнечный зайчик. Герою легко удастся преодолеть препятствие.
13-18	Ветер в лицо. Из-за небольшой заминки герой преодолевает препятствие в 2 раза дольше. В Боевых сценах считайте, что Скорость героя ополовинена, пока он преодолевает препятствие.
7-12	Птичка на проводе. Герой сталкивается с трудностями. Он преодолевает препятствие в 2 раза дольше. В Боевых сценах считайте, что Скорость героя ополовинена, пока он преодолевает препятствие. Также герой вычитает модификатор Ловкости из своей Защиты.
1-6	По лезвию бритвы. Герой сталкивается с серьезными трудностями. Он преодолевает препятствие в 2 раза дольше. В Боевых сценах считайте, что Скорость героя ополовинена, пока он преодолевает препятствие. Также герой вычитает модификатор Ловкости из своей Защиты. Если герой должен был действовать скрытно, он привлекает к себе внимание.

ИЗМЕНЕНИЯ

Приобретая Атрибут «Аугментированный» или «Измененный», герой получает одно или несколько Изменений. Ходу Изменения доступен только героям с Атрибутом «Измененный».

Бронебойные когти/Турбопоршневые руки

Пассивный эффект: безоружные атаки героя имеют свойство «Противотанковое», но теряют свойство «Легкое».

Ход: герой игнорирует штрафы зон поражения, атакуя машины.

Вампиризм/Биореактор

Пассивный эффект: каждый раз, когда герой успешно наносит Повреждения живому противнику рукопашной атакой, он может восстановить число ЕЗ, равное своему **[модификатору Вн +1]**. Герой не может восстановить больше ЕЗ, чем он нанес Повреждений.

Ход: когда герой успешно наносит Повреждения живому противнику рукопашной атакой, он может восстановить число ЕЗ, равное нанесенным Повреждениям. Обратите внимание, что если герой не спешит и его жизни ничто не угрожает, а жертва обездвижена, он может «выпить» из нее любое количество ЕЗ в пределах максимальных.

Дикобраз/Выкидные лезвия

Пассивный эффект: атакующие героя в ближнем бою получают Колющие Повреждения, равные **[модификатору Вн героя +1]** (минимум 1).

Ход: герой может совершить дистанционную атаку с БПв, равном **[модификатору Вн]** героя на Ближней дистанции и **[модификатору Вн – 2]** на дальней. Атака наносит Проникающие Повреждения и имеет Ближнюю дистанцию 5 и Дальнюю дистанцию 20. Совершение атаки требует Действия.

За пределами возможного/Апгрейд

Это Изменение может приобретаться однократно для каждой Основной характеристики.

Пассивный эффект: увеличьте максимальную величину любой одной Основной характеристики героя на 4. Это Изменение увеличивает лишь *максимальный предел*, которого может достигнуть характеристика при распределении Очков Характеристик или при повышении Характеристик за Очки опыта.

Ход: увеличьте на 4 Основную характеристику, для которой у героя приобретен пассивный эффект Изменения. Эффект длится до конца сцены или на **[модификатор Вн +1]** минут.

Кожа хамелеона/Маскировочное поле

Пассивный эффект: герой получает Преимущество на проверки Скрытности.

Ход: герой становится невидимым до конца сцены или на **|модификатор Вн +1|** минут. Ход не действует на одежду героя!

Крылья/Левитация/Реактивный двигатель

Пассивный эффект: герой может летать со Ск x 3, если его нагрузка не превышает Комфортную.

Ход: герой может летать со Ск x 3, если его нагрузка не превышает Максимальную, до конца сцены или **|модификатор Вн +1|** минут.

Мощный прыжок/Вспомогательные шасси

Пассивный эффект: герой удваивает свою Скорость.

Ход: если герой Атакует с разбега и успешно наносит Повреждения, он может прибавить к этим Повреждениям свою немодифицированную Скорость.

Ночное зрение

Пассивный эффект: герой видит в темноте также хорошо, как и днем.

Ход: герой обнаруживает существ вне зависимости от их Скрытности в радиусе X метров от себя, где X равен **Мудрости героя**.

Панцирь/Чешуя/Броневые пластины/Силовое поле

Пассивный эффект: герой получает Бонус доспеха +3.

Ход: герой получает Сопротивление к физическим Повреждениям до конца сцены или на **|модификатор Вн +1|** минут.

Феромоны/Косметическая пластика лица и фигуры

Пассивный эффект: перебросьте проверку Впечатления статиста или персоны, если вас не устроил результат. Все проверки общения с живыми существами противоположного пола совершаются с Преимуществом.

Ход: в течение **|модификатора Выносливости героя +1|** минут (минимум 1 минуты) все, что предлагает Измененный, кажется жертве очень разумным. Жертва выполнит все, что просит герой. Если жертва получает приказ, очевидно опасный для себя/своих близких, Измененный должен пройти проверку Мудрости против **[15 + Вл жертвы]**. Провал означает, что жертва освободилась от действия Хода. Однако ничто не мешает герою формулировать просьбу иносказательно или как-то иначе обмануть жертву.

Статисты заметят, что жертва ведет себя *странно*, если их Наблюдательность превышает Модификатор Мудрости героя или равна ему. Персоны могут совершить проверку Наблюдательности против **[10 + модификатор Мудрости Измененного]**.

Полиморфия/Телескопический скелет

Пассивный эффект: герой может изменить размер (но не форму) своего тела на 1 категорию. Увеличиваясь, герой повышает свою Силу и Выносливость на 2, уменьшаясь — понижает Силу и Выносливость на 2. Герой может увеличить любую часть своего тела отдельно.

Ход: герой в точности копирует внешний вид другого существа до конца сцены или на **|модификатор Выносливости +1|** минут.

Поглотитель/Фильтр

Пассивный эффект: Загрязняющие Повреждения являются для героя Родной стихией. В загрязненных областях (на усмотрение мастера) герой восстанавливает **|модификатор Вн +1| ЕЗ**

(минимум 1 ЕЗ) за сцену.

Ход: герой восстанавливает число ЕЗ, равное накопленным существом Загрязняющим Повреждениям. Герой должен иметь возможность находиться с существом в физическом контакте число минут, равное числу ЕЗ, которые он желает восстановить.

Телепатия/Психокинетический генератор

Пассивный эффект: герой может совершить дистанционную атаку с БПв, равном **|модификатору Мудрости|** на Ближней дистанции и **|модификатору Мудрости – 1|** на Дальней. Атака наносит Дробящие повреждения и имеет Ближнюю дистанцию 20 и Дальнюю дистанцию 40. Совершение этой атаки требует Действия.

Ход: герой проникает в мысли существа, как поверхностные, так и самые сокровенные. Герой должен знать язык, на котором думает существо. Существо не догадывается о том, что его мысли читают. Герой получает односложный ответ на 1 простой вопрос, например, «где деньги?» – «в кошельке». Само собой, если существо не знает ответа на заданный вопрос, герой ничего не узнает!

Также с помощью Телепатии герой может передать свою мысль другому существу. Если существо не готово к этому, ему может понадобиться проверка Воли, что бы сохранить самообладание!

Усыпляющий мускус/Усыпляющий газ

Пассивный эффект: число противников, равное **|модификатору Выносливости героя +1|** в 1 метре от героя совершают все активные проверки с Помехой.

Ход: существо в 1 метре от Измененного погружается в Сон на число минут, равное **|модификатору Выносливости героя +1|**. Если заснувший стоял, он падает.

ИЗЪЯНЫ

Если герой приобретает Атрибут «Аугментированный» или «Измененный» он может получить сопутствующий Изменению Изъян. Изъяны лишь *предлагают* несколько идей, как может выглядеть Изменение героя внешне. Разумеется, игрок может описать Изъян иначе, или вообще отказаться от него, если он не укладывается в образ героя. Изъяны считаются Недостатками во всех отношениях.

Изменение	Изыян	Аугментация	Изыян
Бронебойные когти	Громадные костяные выросты на предплечьях. Цепляются за косяки, застревают при ударах, мешают есть ножом и вилкой.	Турбопоршневые руки	Непропорционально огромные стальные руки. Они испытывают проблемы с мелкой моторикой, громко гудят при движениях, делают героя похожим на гориллу.
Вампиризм	У героя клыки, характерный прикус, аномально бледная кожа. На ярком свету он чувствует себя скверно.	Биореактор	Героя окружает смрад гниющей плоти. Издалека герой похож на горбуна из-за громоздкого стального резервуара на спине.
Дикобраз	Героя покрывают костяные иглы. Ему некомфортно в доспехе, а иглы гремят при ходьбе и шелушатся.	Выкидные лезвия	Герой покрыт технологическими отверстиями для лезвий. В них набивается пыль, грязь и паразиты.
За пределами возможного	Гипертрофированная мускулатура, резкие рваные движения, расширенная грудная клетка увеличенная черепная коробка, зрачок, заполняющий все пространство глаза, пугающая необъяснимая притягательность.	Апгрейд	Многочисленные и очевидные признаки аугментаций, резервуары с физразвором, сердечный клапан, имплантаты в черепе, неестественная безликая красота.
Кожа хамелеона	Влажная, неестественного оттенка и фактуры кожа, отсутствующий волосяной покров	Маскировочное поле	Постоянное гудение генератора поля, запах озона или топлива вокруг героя.
Крылья	Эффектные, но громоздкие крылья. Светлые перья быстро пачкаются, выпадают, в них превосходно чувствуют себя вши. Крылья тяжелеют под дождем и могут утопить в водоеме. Кожистые крылья выглядят отталкивающе и скверно пахнут.	Реактивный двигатель	Огромная турбина на загривке или несколько не менее громоздких леvitаторов. Героя повсюду преследуют смрад горячего и хлопя копоти.
Мощный прыжок	Длинные ноги с гипертрофированными икрами и квадрицепсами, непропорционально маленькое тщедушное тельце.	Вспомогательные шасси	Здоровенные колеса с рамой, закрепленной в районе таза. Герой не может сидеть, шины грязные и пыльные.
Ночное зрение	Жутковатые нечеловеческие глаза, чувствительные к свету, или кожистые наросты вместо глаз и постоянное попискивание на грани слышимости.	Ночное зрение	Кибернетический имплантат вместо глаз и генератор на затылке.
Панцирь	Герой покрыт панцирем наподобие черепащего или пластинчатой чешуей. Одного этого хватит для того, чтобы первый встречный выпустил в него всю обойму.	Бронеые пластины	Раскладные бронеые пластины покрывают тело героя перед сражением. В сложенном виде они громко бряцают, воняют машинным маслом, а при активации часто портят одежду.

Изменение	Изъян	Аугментация	Изъян
Феромоны	Одуряющий сладковатый запах, окутывающий героя, многочисленные желающие потискать и лизнуть героя или уединиться с ним.	Косметическая пластика лица и фигуры	Неуместная красота, вызывающая зависть и профессиональный интерес работяг. Многие из усовершенствований требуют тщательного ухода, а при ближайшем рассмотрении оказываются фальшивы насквозь.
Полиморфия	Висящая складками безволосая кожа, словно резиновая на ощупь, лицо, очень отдаленно напоминающее человеческое.	Телескопический скелет	В герое осталось не так много человеческого. Значительные участки кожи заменены резиновой имитацией с весьма заметными швами, очертания фигуры навевают мысли о пауках и лангустах.
Поглотитель	Герой отталкивает даже по меркам умирающего мира, и чем-то напоминает ожившую сыроежку. Его губчатая рыхлая кожа воняет выгребной ямой.	Фильтр	Герой похож на ходячий бочонок – грудную клетку раздули громоздкие искусственные легкие. Из нескольких отверстий на загравке со свистом вырываются струи горячего чистого воздуха.
Телепатия	Безволосый череп героя удлиннен и похож на лампочку. С кожного лба на мир тарачится бельмастый третий глаз.	Психокинетический генератор	Голова и часть позвоночника героя – полностью искусственная конструкция, вмещающая живой мозг. Рядом с героем сбоят сложная техника а людям становится не по себе – и не только от его вида.
Усыпляющий мускус	Рядом с героем людьми овладевает вялость и уныние. Желтоватая кожа героя сочится мутной и вязкой, похожей на соплю жижей.	Усыпляющий газ	В тело героя встроены емкости для газа. Отверстия для выброса располагаются на груди (хотя некоторые шутники устраивают их чуть ниже крестца). От въедливой вони газа у окружающих ломит голову хуже, чем с бодуна.

ТРЮКИ

Трюки – уловки, умения и качества, облегчающие герою жизнь. Они не так масштабны, как Атрибуты, но не стоит их недооценивать. В некоторых ситуациях Трюк способен не просто облегчить жизнь, но и спасти ее! Трюки не могут быть взяты дважды, если в описании не указано обратного.

Амбидекстр: герой пользуется левой рукой так же свободно, как и правой, и безупречно координирует их движения (по крайней мере, в бою). Быстрая атака совершается героем без Помехи, если он атакует двумя оружиями. Выполняя маневр Быстрая атака, герой может совершить 3 атаки с Помехой, атакуя двумя оружиями. Если одно из оружий героя Легкое, с Помехой совершается лишь 1 атака. Если оба оружия героя Легкие, все 3 атаки совершаются без Помехи!

Баловень Судьбы: герой всегда начинает игру с 3 Нитями Судьбы. Максимальное число Нитей, протянутых к герою, все еще не может превышать 5.

Бесстрашный: герой не может быть напуган никем и ничем, кроме своей Фобии (если она у него есть). Чары, насылающие Ужас, действуют на героя с Помехой (или он получает Преимущество на проверку Воли при сопротивлении им).

Боевой клич: боевой клич героя вселяет ужас в сердца врагов. Когда герой совершает Атаку, он может потратить Быстрое действие и выбрать число противников, не превышающее его **[модификатор Мудрости +1]** (минимум 1). Выбранные противники должны видеть и слышать героя. Если при атаке герой наносит Повреждения, превышающие Волю выбранных противников, они дрожат от Ужаса!

Боевые рефлексy: герой получает +4 к Реакции и игнорирует Ошеломление при внезапном пробуждении от сна. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Большое гнездо: у героя множество родственников и друзей. Он может рассчитывать на ночлег, стол, информацию, убежище и даже денежные ссуды. В течение игровой встречи Трюк может быть

использован число раз, равное **модификатору Интеллекта или Обаяния героя** (минимум 1 раз). При использовании совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	К нам приехал, к нам приехал! Героя принимают, как президента, святого, или горячо и искренне любимого родственника. Герой быстро получит все необходимое в пределах разумного, и даже чуть больше. Он может рассчитывать на материальную помощь - повысьте Богатство героя на 5 при совершении одной сделки.
13-18	Ну, здорово! Героя встречают тепло и приветливо. Он быстро получит все необходимое... особенно, если не потребует слишком многого. Герой может рассчитывать на материальную помощь - повысьте Богатство героя на 3 при совершении одной сделки.
7-12	Ну, заходи... Герой явился не вовремя - у родни проблемы, но в помощи ему не откажут, и охотно поболтают с ним вечером за кружечкой чего-нибудь этакого. Герой может рассчитывать на материальную помощь - повысьте Богатство героя на 1 при совершении одной сделки.
1-6	Как снег на голову... Герой получает скудный стол и ночлег в деревянном сарае. Ему не очень-то рады, и не скрывают этого.

Борец: если рукопашная атака героя вызвала потерю Единиц Здоровья у цели, герой может потратить Быстрое действие и Схватить жертву. Захват осуществляется по общим правилам и требует соответствующих проверок. В случае успеха герой может атаковать жертву еще раз или бросить ее!

Бреши в защите: герой игнорирует Бонус щита противника при атаках, если значение его Навыка Наблюдательности превышает Бонус щита. Например, герой со значением Наблюдательности, равным 2 сможет игнорировать Бонус баклера, герой со значением Наблюдательности, равным 4 сможет игнорировать Бонус баклера, щита и большого щита. Обратите внимание, что если герой атакует противника, обладающего Трюком «Мастер защиты», щит не может применяться для блокирования.

В упор: герой игнорирует Помеху при стрельбе, если цель находится с ним в ближнем бою.

Везунчик: 1 раз за сцену игрок может перебросить проваленный бросок. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Верткий: герой не получает Повреждений от взрывов, если в X метрах от него есть укрытие. **X = модификатору Ловкости героя.** Герой все еще может использовать укрытия в 1 метре от него, даже если его модификатор Лв равен 0 или меньше. Переместите героя в укрытие, вместо того, чтобы нанести ему Повреждения.

Всезнайка: герой знает об окружающем мире чуть больше остальных и может использовать 1 дополнительный Экспертный навык. Этот Трюк может приобретаться несколько раз.

Гопля!: герой достает и убирает оружие (и любые другие предметы) как часть Быстрого действия. Он может совершать Быструю атаку метательным оружием, не являющимся Громоздким или Длинным.

Гуттаперчевый: герой способен выгибать свое тело и конечности под совершенно невероятными углами. Это может стать отличным цирковым номером и очень разнообразит постельные сцены! Размер героя считается на 1 категорию меньше, когда он пытается куда-то протиснуться. Проверки Ловкости и Атлетики (Лв) совершаются героем с Преимуществом.

Заживает, как на кошке: во время отдыха герой восстанавливает удвоенное число Единиц Здоровья. Если герой получает квалифицированную медицинскую помощь, он восстанавливает учетверенное число Единиц Здоровья.

Заклятый враг: герой в совершенстве изучил повадки своих врагов. В бою с ними он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости, так же он получает Преимущество на проверки Наблюдательности, чтобы выследить их. В качестве Заклятого врага может быть выбрано племя, народность, разновидность живых существ, достаточно четко определяемая. Например, игрок может объявить Заклятыми врагами героя племя дикарей Красных песков, но не всех дикарей вообще. Или может выбрать медведей гризли, но не всех медведей вообще.

Здравый смысл: если игрок сомневается в безопасности или уместности какого-то действия своего героя, он может посоветоваться с мастером. В этом случае мастер должен предостеречь игрока от действий, которые могут привести к неблагоприятным последствиям (хотя мастер не обязан подробно объяснять почему). Герой в это время размышляет, прокручивая в голове варианты развития событий.

Знатоk оружия: герой может проводить маневры, требующие специфического вооружения (например, Длинного оружия или отсутствия оружия), с любым оружием в руках. Двуручное оружие считается как 2 руки для проверок, в которых это учитывается!

Зоркий: герой не получает Помехи при стрельбе на Дальнюю дистанцию. Если герой с этим Трюком прицеливается 3 Очереди подряд, он получает +2 к бонусу к Повреждениям своего оружия в дополнение к остальным эффектам.

Контратака: если герой атакован в ближнем бою, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и контратаковать. Трюк может применяться вне Очереди героя. Целью должен быть противник, удар которого не нанес герою Повреждений. Герой *может* контратаковать, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Кошачье падение: отнимите 5 метров от дистанции падения, если нагрузка героя в пределах Комфортной.

Крепкие кулаки: удары героя считаются Легким оружием с бонусом к Повреждениям 0.

Круговая атака: герой поражает стоящих вокруг (и врагов, и союзников) одним молниеносным ударом. Круговая атака является разновидностью Быстрой атаки в ближнем бою и следует всем ее ограничениям. Герой совершает *одну* проверку Доблести с Помехой (отдельные проверки для каждого удара возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Все враги в зоне досягаемости оружия получают Повреждения. Если герой использует Длинное оружие и в 1 метре от него есть противники, он совершает проверку с 2 Помехами. Легкое оружие не дает преимуществ при использовании этого трюка. Трюк не может быть использован с оружием, наносящим Коллющие атаки, или когда Громоздкое или Длинное оружие получает Помеху из-за тесноты помещения, густых зарослей или других подобных условий. В случае Критического успеха примените его эффекты к одному противнику по вашему выбору.

Крушила: если герой атакует Двуручным оружием или Универсальным оружием, которое держит в двух руках, перебросьте все 1, 2 и 3, выпавшие при проверках Доблести. Вы не обязаны делать этого, но должны принять новый результат, даже если он хуже предыдущего. Помните, что кубик не может быть переброшен больше двух раз.

Ловкий выстрел: герой может использовать атаки стрелковым оружием для Разоружения и Сбивания с ног. Используйте значение Меткости вместо Доблести в формулах маневров.

Луженая глотка: когда герой кричит, его сложно не услышать. Это очень удобно, когда надо разбудить спящих товарищей, позвать на помощь или отдать приказ в бою. Разумеется, герой может разговаривать (и кричать) самым обычным образом.

Маска: у героя есть фальшивая личность, которую окружающие считают реальной. Одновременно герой может иметь число Масок, не превышающее **[Модификатор Обаяния или Интеллекта]**.

Если герой сталкивается с проблемами — преследованием властей, сборщиками податей, ревнивыми супругами любовниц, ему достаточно сменить маску и спокойно наблюдать, как враги безрезультатно ищут другого. Каждый раз, когда случается нечто подобное, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Успех. Герой благополучно ушел от преследования. Как и всегда.
13-18	Помеха. Недоброжелатели что-то подозревают, но если герой будет вести себя осторожно, то все обойдется.
7-12	Прокол. Враги вышли на след героя. Маска почти сорвана! Хотя еще не поздно избавиться от свидетелей...
1-6	Провал. Маска сорвана, а истинная личность героя раскрыта. Ему придется как-то избавиться от свидетелей, или взять Недостаток «Враги» или «Дурная слава». Герой понижает число Масок на 1 (до тех пор, пока он не создаст себе новое прикрытие и не приобретет Трюк «Маска» еще раз).

Мастер защиты: герой великолепно владеет техникой защиты. Если герой получает Повреждения от физической атаки или Магической стрелы, он может потратить Быстрое действие и заблокировать удар щитом или оружием. Трюк может применяться вне Очереди героя. В этом случае Повреждения получают щит или оружие (с учетом их Прочности). Например, если герой с Защитой 16 получает 19 Повреждений, то он должен потерять 3 ЕЗ. Применяв этот Трюк, герой блокирует удар, и 3 Повреждения будут нанесены в оружие или щит. Башенные щиты не могут применяться для блокирования. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Мимо!: если герой получает Повреждения от физической атаки, он может потратить Быстрое действие и вернуться в последний момент! Бросьте кубик и отнимите выпавшее на нем число от Повреждений, полученных героем. Если на кубике выпало 1, 2 или 3, герой падает. Величина предотвращенных Повреждений не может превышать Реакции героя. Трюк не может быть применен, если нагрузка героя превышает значение его Силы в килограммах, а также если герой подвергся Критическому удару или Внезапному нападению.

Мощный бросок: герой может совершать Сокрушительную атаку метательным оружием и пращей.

Мышечный каркас: мускулатура героя тверже иной брони. Герой прибавляет модификатор Выносливости к своей защите, если атака, которой он подвергся, наносит Дробящие Повреждения.

На закуску: герой может потратить Быстрое действие на дополнительную атаку в ближнем бою с бонусом к Повреждениям -2 и Критическим ударом 20. Это может быть тычок эфесом меча, выпад кромкой щита, укол стрелой или старый добрый пинок! Договоритесь с мастером о типе Повреждений от атаки перед тем, как бросить кубик. Если вы этого не сделали, последнее слово остается за мастером.

Наземь!: если герой теряет Единицы Здоровья в результате дистанционной атаки, совершенной не по правилам Внезапного нападения, он может потратить Быстрое действие, упасть на землю и залечь. В этом случае атака не наносит Повреждений (хотя может поразить того, кто стоял за героем). Дальнейшие стрелковые атаки по герою совершаются с Помехой, пока он лежит. Трюк может применяться вне Очереди героя.

Невзрачный: герой умеет сливаться с толпой или выглядит, как среднестатистический обыватель. Толпа ощущает его своей частью. Герой точно не станет случайной жертвой погрома или расправы над иноземцами. Описывая героя, статисты ограничатся самыми общими деталями – например, «брюнетка» или «бородатый мужик».

Непобедим в партере: если герой лежит, атакующие его не получают Преимущества. Безоружные атаки лежащего героя совершаются без Помехи.

Неприкасаемый: статисты побаиваются героя и стараются не ссориться с ним. Возможно, он царский опричник, член могущественного преступного синдиката, принадлежит к племени кровожадных Ржавых Топоров... или является священным животным. Все случайные впечатления статистов от героя не могут быть хуже Нейтралитета. Это неприменимо, если герой вступает в активные социальные взаимодействия.

Опытный арбалетчик: герой игнорирует свойство Перезарядка у арбалетов.

Опытный стрелок: герой игнорирует свойство Перезарядка у огнестрельного оружия.

Острослов: герой не лезет за словом в карман и сыпет насмешками даже в бою. Иногда они достигают цели... Трюк может быть использован как Быстрое действие. Герой должен пройти проверку Общения (Ин, Об) против **[10 + Вл жертвы]**. При успехе жертва должна пропустить свою следующую Очередь. Жертва должна видеть и слышать героя. Мастер может ограничить применение Трюка в случае значительных культурных и языковых различий между героем и его потенциальной жертвой... а может и не делать этого. В конце концов, настоящий острослов найдет способ допечь любого.

Трюк не действует на существ с интеллектом 5 и меньше – им не доступен даже самый грубый юмор.

Подвижность: если герой атакован, но не получил Повреждений, он может тут же потратить Быстрое действие и пройти на половину своей Скорости. Трюк может применяться вне Очереди героя. Расстояние, пройденное героем, не может превышать его модификатор Ловкости. Герой *может* перемещаться, если потеря непосредственно его ЕЗ предотвращена благодаря Трюку «Мастер защиты» или подобным ему. Трюк не может быть применен, если герой подвергся Внезапному нападению.

Подножка: если статист в досягаемости оружия героя атакует кого-либо кроме самого героя, герой может потратить Быстрое действие и создать Помеху на эту атаку.

Покровительство: у героя есть влиятельный патрон – высокородный, жрец, чиновник, криминальный босс, или даже организация-покровитель – гильдия, торговый картель или шпионская сеть. В течение игровой встречи Трюк может быть использован число раз, равное **[модификатору Интеллекта или Обаяния героя]** (минимум 1 раз). Когда герой использует Трюк, совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Сейчас сделаем. Покровитель решает проблемы героя с таким же усердием, как и свои собственные, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 20.
13-18	Потерпи немного. Покровитель согласен помочь в скором времени, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 15.
7-12	Такое дело... Покровитель согласен помочь герою, но взамен попросит его об ответной услуге, либо герой может получить услуги и предметы в пределах СП 10.
1-6	Влип. Покровитель недоступен – его нет поблизости, или он считает, что герой и сам выкрутится, либо покровитель приходит на выручку, но его помощь заменяет одну проблему другой – например, героя вызволяет из темницы отряд безжалостных головорезов, или должника жестоко избивают, вместо того, чтобы слегка припугнуть.

Если герою необходимо несколько предметов, он может получить число предметов (несколько порций зелья, несколько латных доспехов, несколько целебных напитков), равное модификатору своего Интеллекта или Обаяния. В любом случае, герой получит минимум 1 предмет за каждое использование Трюка.

Полиглот: герой знает множество языков. Если он попадает в местность, где говорят на незнакомом ему языке, он овладевает им за **[7 – модификатор Ин]** дней. Через **[14 – модификатор Ин]** дней герой говорит без акцента. Через **[21 – модификатор Ин]** дней герой способен воспроизвести региональные и местечковые акценты.

Предчувствие опасности: в преддверии Неприятностей (и любых других бед) герой ощущает себя неуютно и может принять меры – поделиться предчувствием с друзьями, достать оружие и встать спиной к стене... если мастер не забудет предупредить игрока! Когда мастер все-таки забывает, герой игнорирует правила Внезапного нападения.

Прирожденный водила: герой прибавляет свой модификатор Мудрости к защите своего транспортного средства до тех пор, пока управляет им.

Прирожденный наездник: герой прибавляет свой модификатор Ловкости или Мудрости к защите своего скакуна до тех пор, пока управляет им.

Продуманная защита: герой сражается с холодным и трезвым расчетом. Он прибавляет модификатор Интеллекта к своей защите. Трюк не действует, если герой впал в Неистовство или подвергся Внезапному нападению.

Проныра: герой может совершать проверки Скрытности на виду у врагов (и друзей, если от них тоже надо скрыться). Если спрятавшийся герой атакует и промахивается, то не обнаруживает себя.

Пьяный мастер: когда герой находится в состоянии Отравления из-за выпитого алкоголя, он получает Преимущество на проверки Доблести и Меткости. Обратите внимание, что на прочие проверки он, как обычно, получает Помеху.

С того света: героя невероятно трудно убить. До тех пор пока его не обезглавили, не сожгли или не размолотили в кровавую кашу, герой приходит в себя спустя час после смерти. При этом Единицы Здоровья героя равны 1. Совершите проверку Неприятностей:

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Пронесло. Герой навсегда понижает на 1 свои максимальные Единицы Здоровья. Переломы героя все еще требуют пристального внимания!
13-18	Бывало и хуже. Герой сравнительно легко отделался. Он отнимает 1 от любой из основных характеристик.
7-12	Хуже не бывало. Герой получил тяжелые раны. Он отнимает 1 от любой из основных характеристик и понижает на 1 максимальные Единицы Здоровья.
1-6	Нееееееет!!! Раны будут напоминать о себе до конца дней героя. Герой отнимает 1 от любой из основных характеристик и получает Недостаток «Урод» или «Старая рана».

Свита: вместе с героем путешествует группа статистов. Это может быть личная охрана, слуги, рабы или даже гарем. Статисты верны герою, пока он платит им, кормит их, защищает их и не требует от них слишком многого. Свита готова рисковать жизнью ради героя, но в особо опасных ситуациях ему придется воодушевлять их, успешно совершив проверку Общения... или обезглавив парочку паникеров. Число статистов в свите не может превышать **[5 + модификатор Обаяния героя]**. Каждый статист из Свиты собирается на 60 Очков характеристик и имеет 5 Очков опыта. Один из статистов в Свите может иметь 1 Трюк. снаряжение Свиты – обязанность героя (хотя статисты зачастую имеют какое-то личное имущество и ценные для них безделушки). Погибшие статисты из Свиты могут быть заменены другими, если это уместно и логично в рамках сюжета. Насколько просто это сделать, решает мастер.

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. Свита получает 1 Очко опыта (на всех) в конце каждой игровой встречи.

Соблазнительный: возможно герой не так уж красив... но, без сомнений, *притягателен*. До тех пор пока герой одет достаточно откровенно (на усмотрение мастера) и не носит доспеха, он прибавляет модификатор Обаяния к защите. Трюк не действует, если герой по какой-то причине не привлекает атакующих физически. Например, когда противник – зомби, боевой робот или просто того же пола, что и герой (хотя и тут бывают исключения).

Сорвиголова: герою везет, когда он сознательно подвергает себя чрезмерной опасности. Что считается таковой, решает мастер (но игрок вправе уточнить заранее). В подобных ситуациях игрок может перебросить 1 бросок за сцену. Он не обязан принимать результат второго броска, если тот хуже первого.

Союзник: вместе с героем путешествует персона. Это может быть родственник, друг, преданный раб или возлюбленный (да, Союзник может одновременно быть и Привязанностью героя!). Союзник помогает герою в его самых безумных затеях и ждет от него того же. Если герой будет систематически игнорировать желания и потребности Союзника или обижать его, тот разочаруется и уйдет или даже

станет Врагом! На старте Союзник имеет 1 Атрибут, 2 Трюка и 0–2 Недостатка. Он создается на такое же число Очков характеристик и Очков опыта, как и сам герой. В дальнейшем Союзник получает столько же Очков опыта, как и герой. Если Недостатки Союзника входят в игру, Нити Судьбы протягиваются к герою. Если Союзник делает Ход, обрываются Нити героя. Герой все еще не может иметь больше 5 протянутых к нему Нитей одновременно. Союзник вооружается на собственные средства, по тем же правилам, что и герой, однако герой может делиться с ним деньгами и снаряжением до начала игры (и, само собой, в процессе игры).

По договоренности с мастером и соигроками этот Трюк может приобретаться несколько раз. В конце игровой встречи Союзник героя получает столько же Очков опыта, сколько получил герой.

Старик: герой может и не быть глубоким стариком. Важно, что он помнит цивилизацию на пике могущества – ее величие, изобилие и чудеса.

Герой совершает с Преимуществом все проверки, связанные со знаниями о старом мире. Проверки Впечатлений статистов, помнящих старый мир или мечтающих его возродить, совершаются в отношении героя и его спутников с Преимуществом.

Обратите внимание, что этот Трюк подходит для изображения попаданцев из доапокалиптической эры, «прославших» катастрофу благодаря анабиозу или криогенной заморозке.

Стильный: на герое отлично смотрится любая одежда – даже нищенские обноски. Пока герой одет (хотя бы в исподнее или набедренную повязку), он получает +2 к проверкам Обаяния (и к защите, если герой Соблазнительный!). Герой может помогать другим в выборе туалета.

Телохранитель: потратив Быстрое действие, герой может прикрыть от физической атаки или Магической стрелы существо в **модификаторе Ловкости метров** от себя (минимум в 1 метре, даже если модификатор Лв нулевой или отрицательный). Примите решение об использовании Трюка сразу после того, как определены Повреждения, нанесенные существу, которое герой желает заслонить. Поместите героя на место существа, а само существо отодвиньте на 1 метр от точки, в которой оно стояло до этого. Герой получает Повреждения вместо существа, даже если Защита героя больше Защиты существа. Трюк может применяться вне Очереди героя. Если существо некуда переместить, Трюк не может быть использован.

Хирургическая точность: после того, как определена величина Повреждений от атаки героя, вы можете понизить нанесенные Повреждения на любое число вплоть до 0.

Хладнокровный стрелок: при стрельбе герой поражает цели, находящиеся в ближнем бою, без Помехи.

Хорошая память: герой с легкостью вспоминает даже самые незначительные детали. Если игрок не записал что-то – имя, топоним, нужный поворот на развилке, мастер обязан ему напомнить. Волшебник с этим свойством может творить 1 заклинание по своему выбору без книги.

Убийца: все попадания по захваченным врасплох противникам имеют свойства Критического удара. Например, если герой с этим трюком стреляет по захваченному врасплох противнику из арбалета, имеющего Проникающий тип Повреждений, то противник будет страдать от Внутреннего кровотечения, если герой нанес ему хотя бы 1 Повреждение.

Удар дракона: герой способен на сокрушительные удары в прыжке! Удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой использует Атаку с разбега и Рукопашный бой.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести атаку по нападающему или его скакуну. Трюк может быть применен вне Очереди героя. Обратите внимание, что выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Честная физиономия: герой умеет придавать своему лицу самый невинный вид. Героя никогда не заподозрят в чем-то нехорошем. По крайней мере, те, кто с ним незнаком!

Помимо этого, герой получает Преимущество на случайные проверки Впечатлений.

Чистенький: герой ничем не болен, а его генофонд безупречен. Благодаря первому герой получает +2 при проверках Впечатлений и Общения. Благодаря второму героя с этим Трюком с радостью встретят

в любой общине, избегающей инбридинга (если он готов уединиться с местными барышнями, которые совсем не обязательно хороши собой), а героиню охотно примут в поселениях, заботящихся об искоренении мутаций (если она готова задержаться там на следующие девять месяцев или хотя бы *делает вид*). В высокотехнологических сообществах семя или яйцеклетки героя можно выгодно продать!

Что у меня в кармашке?: один раз за сцену герой может достать небольшой предмет (размером с перочинный ножик или фляжку для коньяка) из кармана, сумки или какого-то укромного места, о котором никто не знает. Предмет должен удовлетворять любому из следующих требований: 1) герой владеет предметом, но игрок не заявил, что герой взял его с собой. 2) герой *мог бы* владеть таким предметом – например, у Ученого наверняка найдется записная книжка, у Дока – пузырек таблеток, а у Охотника за головами – наручники. 3) предмет широко распространен в мире игры – это могут быть сухой факел, кремь и кресало, рыболовный крючок и еще тысяча мелочей, которых всегда нет под рукой, когда они так нужны. Мастер вправе ограничить применение Трюка – например, если герой был раздет и подвергнут тщательнейшему обыску. Впрочем, даже в таких ситуациях остаются варианты...

Чувство времени: герой всегда может сказать, который сейчас час. В худшем случае он ошибется минут на десять – если его мысли занимает что-то другое (очень важное). В бою герой может сместить свою Очередь на любое число Очередей вниз, то есть действовать после менее быстрого героя или статиста. Герой может вернуть свою Очередь обратно в начале нового круга. Это не требует каких-либо действий. Также герой получает дополнительное Быстрое действие.

Я об этом слышал: герой обладает уймой полезных (и бесполезных) знаний. Для этого не требуются профильные броски, хотя они, безусловно, помогут добавить деталей. Информация, которой располагает герой, никогда не должна быть исчерпывающей.

НЕДОСТАТКИ

Недостатки не обязательно являются отрицательным чертами (с точки зрения героя так уж точно). И все же они способны серьезно осложнить жизнь героя, а то и повернуть ее под совершенно непредсказуемым углом. Герой начинает игру с 0–2 Недостатками. Не рекомендуется одновременно брать герою больше 4 Недостатков и повторять Недостатки у героев в одной команде.

Недостатки, придуманные игроками, – отличная идея! Недостатки из списка – всего лишь примеры. Следует, однако, помнить, что Недостаток должен осложнять герою жизнь, иначе в нем нет никакого смысла.

Замена и отказ от Недостатков: мастер может позволить заменить один Недостаток на другой, если игрок того желает и это обусловлено логикой развития характера героя. В конце концов, лишь Судьбе известно, куда заведет кривая дорожка приключений! Например, Вспыльчивый герой, нагрубив не тому человеку (и столкнувшись с последствиями), может стать Осторожным, а Любвеобильный, отыскавший *ту самую*, обзаведется Привязанностью! Игрок может вычеркнуть Недостаток героя, если это обусловлено логикой развития истории и характера героя.

Алчность: внушительная куча ценностей – лучший способ завоевать расположение героя, пробудить в нем храбрость, преданность и сочувствие. Иногда жажда материальных благ способна сыграть с ним злую шутку. Привлеченный посулами, герой может оказаться не на той стороне во время войны или государственного переворота, записаться в опаснейшую экспедицию или даже предать друзей и близких.

Болтливость: герой не мыслит своей жизни без общения, и готов выложить всю подноготную собеседнику, с которым познакомился пять минут назад. Большей частью, этот треп безобиден... По крайней мере, пока герой не начинает обсуждать политический курс с приспешниками диктатора, делиться с шурином подробностями вчерашнего похода по борделям или хвастать в захолустном кабаке новехонькой тачкой!

Болячка: герой болен. Болезнь протекает вяло и не смертельна в ближайшей перспективе, но вполне очевидна для окружающих благодаря постоянному кашлю, шелушащимся язвам и другим симптомам. Болезнь не слишком заразна (или не заразна вовсе), но все же легко превратит героя в изгоя, если обратит на себя внимание окружающих. В мире, пережившем Катастрофу, абсолютное большинство болезней легко переходят в хронические (и довольно нелицеприятные) формы!

Великодушие: герой склонен к широким (хоть и вполне искренним) жестам. Он щедро раздает милостыню и пожертвования, прощает (и наотрез отказывается пытаться!) закоренелых злодеев, не пройдет мимо дамочки-в-бедѐ (даже если она не просит о помощи) и не нападает из засады. Конечно же, мало кто способен оценить это. Враги, отпущенные с миром, чувствуют себя униженными и возвращаются для жестокой мести, а нищие зло хихикают за спиной героя, ведь Судьбу не задобришь подачками! Спасение же дамочек-в-бедѐ – самый короткий путь к Неприятностям...

Вороватость: герой страстно любит красть. Прежде всего, он делает это ради процесса, хотя ничто не мешает герою продавать украденное. Кража подразумевает *незаметное* присвоение чужого имущества. Насилие исключено – иначе это уже презренный грабѐж! Объекты кражи не обязательно должны быть ценными. Главный критерий – их интерес для вороватого героя!

Обязательно обсудите с соигроками возможность кражи предметов, принадлежащих их героям!

Враги: у героя есть враги. Игрок должен рассказать, кто его враг и чем герой заслужил его ненависть. Врагом может стать как одиночка, так и группа лиц, заинтересованных в смерти или захвате героя. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, враги начинают действовать. Их действия не должны (хоть и могут) быть очевидны для героя! Гибель Врага совсем не означает, что Недостаток следует вычеркнуть (хотя игрок *может* это сделать) – у Врага наверняка найдутся друзья, сообщники и сочувствующие!

Вспыльчивость: герой не сдержан на язык и в запале может наговорить лишнего. Даже главарю разбойников, чемпиону по боксу в тяжелом весе или работорговцу с вооруженной охраной.

Гордыня: герой многого добился в жизни (или получил по праву рождения) и это вскружило ему голову. Всех остальных он воспринимает, как пыль на своих сапогах. Ему же Судьба уготовала главную роль и высшее предназначение. Это накладывает отпечаток на стиль общения героя и принимаемые им решения. Он не будет слишком низко кланяться президенту (и уж точно не станет расшаркиваться с его приближенными) и искренне верит в свою способность решить проблемы любого рода. Из-за этого героя нередко считают снобом (или просто дураком), хотя впечатлительные подростки и недалекие девицы от него в полном восторге!

Грубость: герой лишен всякого представления о хороших манерах. Он кладет на стол ноги в грязных сапогах, ест руками, сморкается на пол и в занавески, а мимохожей девице непременно отвесит добрый шлепок. Даже к важным персонам (не говоря уж о друзьях-товарищах) он обращается «эй, ты!» Все это редко бывает проблемой среди других грубиянов... Но только среди них!

Дикарь: герой вырос в глуши. Возможно, он жил в холодной пещере, одевался в шкуры и питался сырым мясом. Герой не обязан быть глупым или нечистоплотным, однако он непосредственен, вопиюще неграмотен и приходит в благоговейный ужас при виде огнестрельного оружия или сливного унитаза. Героя будет непросто убедить соблюдать приличия, ведь они кажутся ему бессмысленными.

Долг: герой должен кому-то деньги или услугу, и когда-нибудь ему придется расплатиться... В противном случае он рискует провести год-другой в долговой яме, утратить нужную часть тела или очутиться в тесном деревянном ящике в паре метров под землей. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, заимодавец напоминает о себе (и о долге), возможно, пытается забрать что-то из имущества героя в залог или заставить героя выполнить «порученьице». Если герой выплачивает долг или возвращает услугу, игрок может сохранить Недостаток. Это означает, что заимодавец начислил проценты...

Дурная слава: у героя скверная репутация, которую не так-то просто заслужить в пережившем Катастрофу мире. Герой совершил ужасное злодеяние или непростительную глупость. Возможно, он

стал жертвой сплетни или просто оказался не в том месте не в то время, но сути это не меняет — героя редко поминают добрым словом и стараются не иметь с ним никаких дел.

Законопослушность: герой старается соблюдать законы и обычаи тех мест, в которых находится. Если его оскорбят, обманут или обворуют, то представители власти будут первыми, к кому он обратится. Если это по каким-то причинам невозможно, сойдут и обычные ополченцы или другие люди, обладающие авторитетом (хотя бы с виду).

Застенчивость: герой стеснителен. Ему непросто высказать свои мысли и выразить свои чувства — он боится, что с ним не согласятся или поднимут на смех. Застенчивости часто (хоть и не всегда) сопутствует неуверенность в своих силах.

Заядлый игрок: герой любит дергать удачу за хвост. И она от этого не в восторге! Сумасшедшие пари, ставки на темных лошадок и «верные барыши» регулярно вынуждают героя снимать последнюю рубаху. Доспехи, оружие, машины, даже верные друзья — все встанет на кон, если поперла карта!

Кровожадность: герой любит смывать обиды кровью и не любит уклоняться от хорошей драки. Он громче всех требует прикончить пленников (даже если за них предлагают огромный выкуп), последним отступает с поля битвы (или вообще отказывается отступать) и может превратить трактирную потасовку в кровавую баню. Многие думают, что он тронутый (хоть и не рискнут сказать ему это лично).

Любвеобилие: герой не мыслит свою жизнь без общения с противоположным полом. Причем общения самого тесного. Герой может быть убежденно полигамным, развратником или находиться в активном поиске второй половинки, однако результат один — страстные, но мимолетные романы, ненависть отвергнутых пассий, разгневанные родственники и пустые карманы. Бывают и более серьезные проблемы. Герой может выболтать государственную тайну смазливой шпионке или соблазнить любимую дочку шерифа, а героиня — поддаться очарованию белозубого атлета, возглавляющего гильдию работяг...

Любопытство: герой невероятно любопытен. Даже для искателя приключений. Бездонные колодцы так и манят его бросить камушек — конечно же, чтобы прикинуть глубину. Да и подозрительные рычаги сами за себя не потянут, большие красные кнопки сами себя не нажмут, а склянки без этикеток сами себя не выпьют. Помимо этого, герой обожает сплетни и сует нос буквально во все происходящее вокруг, даже когда это грозит серьезными неприятностями. И если друзья и знакомые готовы терпеть подобное (по крайней мере, иногда), то остальные могут отреагировать на вторжение в свою личную жизнь самым непредсказуемым образом...

Неграмотность: герой не умеет читать. Зачастую, это не так уж сильно осложняет его жизнь, но из-за этого он может попасть в неловкую или опасную ситуацию и стать жертвой мошенников!

Неряшливость: герой выглядит (и пахнет!) так, словно он живет в мусорной яме. Даже по меркам пережившего Катастрофу мира это чересчур. В случае представителей интеллектуальных профессий, Неряшливость обычно ограничивается мятой нестиранной одеждой и крайне нерегулярными посещениями ванной. Отсутствие личной гигиены может привести к болезням, но гораздо чаще выливается в нескрываемое отвращение окружающих. Сам неряха искренне не понимает, что он делает не так, а если и понимает, то не считает нужным меняться!

Неуклюжесть: герой неуклюж. Это вовсе не значит, что он имеет низкий параметр Ловкости, но ему лучше воздержаться от посещения химических лабораторий, антикварных магазинов и посудных лавок! Герой регулярно обнаруживает способность случайно (и не вовремя!) разбить или сломать самые прочные и надежные с виду предметы. Неуклюжесть редко бывает опасна для самого героя, но окружающие вполне могут пострадать (особенно морально и финансово). Что касается разрушения предметов обстановки, то тут Неуклюжий герой в чем-то превосходит Неистового...

Неумение считать: герой с трудом считает до десяти, да и то при помощи пальцев на руках. В случае необходимости он обходится понятиями «мало» или «много», избегая конкретики. Героя вряд ли стоит отправлять в разведку или за покупками!

Осторожность: нет, это не та осторожность, которая заставляет сидеть дома по вечерам и вздрагивать от шорохов за печкой. Герой вполне может (и наверняка имеет причины) путешествовать,

но в остальном весьма озабочен целостностью своего организма. Он уклонится от вызова на дуэль, даже если это означает унижительные извинения, не примет неравного боя и попытается отговорить от него друзей, а наносить удары предпочитает в спину. Желательно спящему. Многие принимают Осторожность героя за трусость.

Отзывчивость: герой не может оставить просьбу о помощи без внимания. Даже самую нелепую, очевидно опасную или невыгодную для него. Другьям кажется, что окружающие из героя веревки вьют. Некоторые из друзей без зазрения совести присоединяются к окружающим.

Паранойя: герой болезненно подозрителен и постоянно ждет от окружающих (исключая близких друзей, которым он доверяет чуточку больше) подвоха. Он всегда старается выяснить местонахождение черного хода, проверяет, хорошо ли закрывается дверь в комнату, не ляжет спать в незнакомой пещере, не облазив ее *от и до* (даже если это займет всю ночь). И, конечно же, герой не любит расставаться с оружием и доспехами!

Пиромания: герой обожает взрывы и пожары (и, конечно же, поджоги). Он, не раздумывая, взорвет цистерну с бесценным топливом, чтобы посмотреть на огонь. Скорее всего, при помощи связи новехоньких гранат, которые прилепит к цистерне пластиковой взрывчаткой!

Подозрительный тип: герой выглядит так, будто замыслил недоброе. Для окружающих это – как красная тряпка для быка. Если нужно кого-то в чем-то обвинить, герой будет первой кандидатурой!

Преступник: герой так или иначе преступил закон. Окружающим об этом могут напоминать клеймо на лбу, характерные татуировки и словечки в лексиконе или отряд охотников за головами, идущий по следам героя. А еще иногда старые дружки являются в самый неподходящий момент...

Привязанность: в мире существует статист (или даже несколько!), *очень* небезразличный герою. Привязанность может как путешествовать вместе с героем, так и находиться за кулисами. В любом случае многие действия героя определяются заботой о благополучии его Привязанности. Гордячка-невеста требует добыть удивительные украшения из далеких земель, больной отец нуждается в редком лекарстве, а младшая сестрица разоряет кондитерскую лавку – вот далеко не полный список того, как Привязанность может осложнять жизнь героя. Герой никогда не подвергнет свою Привязанность опасности... Если только его не вынудит к этому другой Недостаток!

Пьяница: все порой любят выпить бутылочку чего-нибудь эдакого, но Пьяница просто не умеет остановиться вовремя! Даже кружка разбавленного эля за завтраком может привести к непредсказуемым последствиям. Помимо похмелья с утречка и незнакомок в постели (если Пьянице повезет проснуться в постели), последствия включают невыполнимые клятвы, потерю снаряжения и денег, переломы, синяки, выбитые зубы и проблемы с местными силами правопорядка.

Старая рана: в прошлом герой был ранен, но боль беспокоит его и по сей день. Рана может помешать герою выпастся, выпить с друзьями, поучаствовать в сражении или принять приглашение на свидание. Если мастер и игрок не договорятся об иных эффектах (которые могут быть весьма разнообразны), введенная в игру Старая рана дает Помеху на все активные проверки героя до завершения сцены.

Тайна: у героя есть тайна, оглашение которой приведет к серьезным проблемам. Возможно, герой есть человеческое мясо (там, где это порицается) или спит с родной сестрой (хотя в постапокалиптическом антураже это не всегда считается зазорным). Когда Недостаток входит в игру, в окружении героя появляется человек, каким-то образом прознавший о Тайне. Это может быть случайный свидетель или шантажист... В любом случае, ему придется заткнуть рот подарком или свинцом. Бездействие – худший для героя вариант!

Урод: герой уродлив, и этим все сказано. Он может обладать высоким значением Обаяния, но его внешность вызывает отвращение, насмешки и болезненный интерес; зачастую о нем судят предвзято. В постапокалиптическом мире многие считают уродливых людей мутантами и ведут себя с ними соответствующе.

Фобия: герой боится... чего-то. Игрок должен указать, чего именно. Каждый раз, когда Недостаток входит в игру, герой страдает от Ужаса.

Честность: герой держит свое слово, старается не лгать. А это порой очень затруднительно! Следует заметить, что Честность не мешает герою нападать из засады и заманивать врагов в ловушки. Тем не менее, герой *сдержит* слово, данное врагу.

Чужак: герой прибыл издалека или не принадлежит к человеческой расе. И если языковой барьер он успешно преодолел, то понять законы и порядки этих земель он пока не в состоянии. Из-за этого герой постоянно попадает в неудобные или даже опасные для жизни ситуации. А в остальное время на него недоверчиво косятся безработные забулдыги, ученые исподтишка изучают его повадки, а дети пытаются разозлить, чтобы узнать, есть ли у него клыки.

Шарлатан: герой выдает себя за кого-то другого, чтобы получить преимущества (как правило, материальные). Он может представиться истребителем мутантов, врачом, ученым... Иногда это искреннее заблуждение – например, герой считает себя чудотворцем или телепатом. Но чаще герой водит окружающих за нос вполне сознательно: продает ли он «омолаживающие» таблетки, «предсказывает» ли будущее, «призывает» ли дождь на иссушенные поля. И обычно все идет хорошо... до тех пор, пока правда не вскроется.

Эгоизм: герой ставит свое благополучие и комфорт превыше всего. Это не означает, что герой злой. И, однако, порой он совершает вещи, которые кажутся окружающим злодейскими или даже чудовищными. Например, герой вышвырнет из единственной шлюпки женщин и детей, чтобы спастись с тонущего корабля, а из горящего дома в первую очередь вынесет драгоценности и антиквариат, и лишь потом (наверное) вернется за раненым товарищем. Как ни странно, этот Недостаток не исключает Привязанностей у героя.

БОГАТСТВО

После Катастрофы деньги превратились в цветные бумажки, кое-как годящиеся для растопки, самокруток и, если под рукой не случилось газеты или лопуха – для личной гигиены. Ценность предмета в разрушенном мире определяется его редкостью или полезностью. Но люди все так же любят украшения, красивую одежду, теплый мех и блестящие штучки. Богатство героев представляет собой ходовые товары для обмена – табак, алкоголь, лекарства, запасные детали, украшения, непристойные открытки и другие подобные предметы.

В ходе игры Богатство может возрасти или уменьшиться.

Изначальный уровень Богатства героя – 5, минимальный уровень Богатства – 0.

Ценность (Ц): отражает абстрактную обменную ценность предмета или услуги.

Богатство и Бартер: герой может прибавить к Ц обмениваемых им предметов свое Богатство, или даже использовать при сделке только Богатство. Герой теряет Богатство в соответствии с таблицей Торга.

Пополнение Богатства: чтобы увеличить Богатство, герой может потратить Очки опыта. Потратив 1 Очко опыта, герой увеличивает Богатство на 1. Также герой может обменять предмет на всякую полезную при торге мелочевку. Герой прибавляет к своему Богатству 1/5 Ц предмета. Таким образом, обменивать предметы с Ц меньше 5 просто не имеет смысла!

Этот результат не может быть улучшен при помощи Торговли или иными способами. Как правило, предметы, которые необходимы герою для увеличения Богатства, приходится добывать в нескольких местах, что вызывает неизбежные потери. Или герой разбирает вещь на детали и запчасти, далеко не все из которых можно выгодно обменять впоследствии.

Ценность и величина Осечки: понизьте Ц предмета на 1 за каждую единицу Осечки после 5. Например, дробовик без свойства «Новый» имеет Ц 15 и Осечку 5. Если в результате длительного использования Осечка дробовика возрастет до 9, его Ц понизится до 11.

БАРТЕР

Ты – мне, я – тебе: когда-нибудь возрождение государств снова вдохнет смысл в *ассигнации* и *банковские билеты*, а кое где вновь начнут чеканить серебряные и золотые монеты, но... До тех пор, пока молодая цивилизация не заявит свои права на пустоши (и десяток-другой лет после), абсолютное большинство разумных существ предпочитает Бартер.

Совершая Бартер, герой получает предметы, общая Ц которых равна половине Ц предметов, которые он отдает статисту. Например, Выживальщик желает приобрести топливо для своей машины. Ц литра топлива – 5. Выживальщик желает запастись топливом впрок, и выменивает 4 литра (общая Ц – 20). За топливо он должен отдать предметы с суммарной Ц 40 или больше. Наверняка в такие моменты Выживальщик всерьез задумывается о покупке четверки лошадей...

Торг: герои с навыком Торговли могут торговаться для получения более выгодного курса Бартера. Совершите проверку Торговли против целевой сложности из таблицы Торга. В случае успеха герой улучшает Впечатление статиста и условия сделки на 1 категорию. За каждые дополнительные 5, на которые герой преуспел в проверке, он улучшает Впечатление статиста (и условия сделки) на 1 категорию дополнительно.

Например, герой торгует с Настороженным статистом с Волей 5. За каждые 3 единицы Ц предметов героя статист предлагает ему 1 единицу Ц. Если герой применит в сделке свое Богатство, он потеряет 3 Богатства – не самая выгодная сделка! Чтобы улучшить Впечатление статиста и получить более выгодные условия торга, герой должен преуспеть в проверке Торговли против 15 + Воля статиста (5). Если герой получит результат 20, то на время торговли статист будет Нейтрален и предложит лучшие условия. Если герой получит результат 25, то статист будет Доброжелателен во время совершения сделки!

Разумеется, после окончания торга статист вновь будет иметь о герое то Впечатление, которое имел до его начала. Если при торговле статист использовал переговоры с позиции силы, фактически вынудив статиста торговать, то Впечатление статиста понижается на 1 категорию. В зависимости от того, насколько ухудшилось Впечатление статиста, он проглотит обиду, пожалуется шерифу, вызовет ополченцев, полицейских, или даже соберет друзей и соседей для старого доброго линчевания!

Впечатление статиста на момент начала торга	Мирные переговоры	Переговоры с позиции силы	Потери Богатства	Курс Бартера (Ц предмета героя / Ц предмета статиста)
Враждебность	25 + Вл цели	20 + Вл цели	5	5 / 1
Остракизм	20 + Вл цели	15 + Вл цели	4	4 / 1
Настороженность	15 + Вл цели	10 + Вл цели	3	3 / 1
Нейтралитет	10 + Вл цели	10 + Вл цели	2	2 / 1
Доброжелательность	10 + Вл цели	10 + Вл цели	1	1 / 1
Восторг	5 + Вл цели	5 + Вл цели	0	1 / 2
Очарование	0 + Вл цели	0 + Вл цели	0	1 / 3

ДОСТУПНОСТЬ ТОВАРОВ И УСЛУГ

Далеко не всегда герои могут приобрести необходимое, даже если есть чем расплатиться. Если требуется выяснить, есть ли в продаже нужные героям товары или услуги, совершите проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Статист охотно продаст товар или возьмется за услугу – статист не испытывает в товаре недостатка, а услуга не слишком его обременяет.
13-18	Несколько экземпляров товара есть в продаже. Статист возьмется за услугу, если его труд будет достойно оплачен.
7-12	Статист владеет товаром или необходимыми для услуги навыками, но не желает продавать товар и оказывать услугу. Возможно, героям удастся убедить или заставить его...
1-6	У статиста нет необходимого товара и навыков.

НЕПРИЯТНОСТИ

Зачастую проблемы создают герои, но иногда Неприятности сами находят их. Неприятности изображают неблагоприятные события, которые могут случиться, а могут и пройти стороной. В потенциально опасной для героя сцене, такой как прогулка по зловонным трущобам, обыск древних руин или прыжок в море с обрыва, мастер может сделать проверку Неприятностей.

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Я смеюсь в лицо опасности! Герой вышел сухим из воды. Ну, на то он и герой.
13-18	Ну и денек! Герой вовремя заметил надвигающиеся трудности. Скорее всего, он сумеет их избежать. Скорее всего...
7-12	Кажется, у меня проблема! Герой оказался в сложном, но не безвыходном положении.
1-6	Катастрофа! Герой на волосок от смерти. Из грязного кабака вывалилась толпа головорезов, трухлявый пол просел под ногами, а в воде притаились острые камни. Герою будет непросто выкрутиться!

Неприятности всегда должны оставлять герою хотя бы мизерный шанс спастись и не должны убивать его сразу. Мастер может менять градации, да и вообще не обязан их делать – если он желает ввести Неприятность в игру, она случится и без какого-то там броска.

Это правило может использоваться и несколько иначе – для определения того, оказался ли под рукой у героя необходимый предмет, есть ли поблизости разыскиваемое героем заведение и т. п. Например, скрываясь от преследования, герой забирается в незнакомый дом и пытается найти там оружие. Проверка Неприятностей покажет, держит ли хозяин в доме заряженную пиццаль или хотя бы ржавые вилы. В противном случае герою придется довольствоваться серебряными ложками или ножкой от стула!

Вы всегда можете принять худший вариант Неприятностей и протянуть к герою 1 Нить Судьбы. Примите решение до броска кубика.

НИТИ СУДЬБЫ

Как бы ни был ловок, умен и могуч герой, именно благоволение Судьбы выдвигает его на ведущие роли. Нити Судьбы отображают невероятное везение героев – то, что заставляет обычных людей благоговейно пересказывать истории об удивительных приключениях и невероятных подвигах столетия спустя. Однако Судьба присматривает не только за героями – персонам также доступны Ходы Судьбы!

Начальное число Нитей: герои и персоны начинают игровую встречу с 2 протянутыми Нитями. К ним можно протянуть дополнительные Нити по ходу повествования, если вы или мастер введете в игру их Недостатки. Одновременно к герою или персоне не может быть протянуто больше 5 Нитей

Судьбы. Неиспользованные к концу встречи Нити обрываются, и следующую встречу герой или персона опять начнет с 2 Нитями.

Если Судьба (в лице мастера и игроков) сочтет нужным, новые Нити могут протягиваться к героям и персонам не в начале игровых встреч, а по завершении важных сюжетных вех или даже *перед* ними. Например, Нити протянутся к героям накануне сражения с ордой злобных мутантов – или после того, как битва так или иначе завершится. В этом случае любой герой, к которому протянуто меньше 2 Нитей, увеличивает их число до 2. Герои, к которым протянуто больше 2 Нитей, сохраняют их. Заметьте, что к персонам-антагонистам также протянутся новые Нити!

Очки опыта и Нити Судьбы: Очки опыта могут быть использованы героями как для развития, так и для получения благосклонности Судьбы. Выберите любой из этих вариантов в начале игровой встречи:

– В начале игровой встречи вы можете протянуть к вашему герою до 3 Нитей, потратив до 3 Очков опыта (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Вы можете протянуть к вашему герою до 5 Нитей, потратив до 5 Очков опыта в перерывах между сценами (1 Нить за 1 Очко опыта).

– Очки опыта, имеющиеся в распоряжении героев, могут быть использованы как Нити Судьбы в *любой* момент игры. Обратите внимание, что это сделает героев невероятно могущественными, так как теоретически у них могут быть и Очки опыта, и максимальное количество Нитей!

Нити и герои без Недостатков: да, такое тоже может случиться. Вряд ли герой без недостатков так уж идеален, но ни одна из его страстей не способна захватить его целиком, даже на мгновение. И все-таки он остается игрушкой в руках Судьбы, как и остальные герои!

Во время игры постоянно возникают острые ситуации, так или иначе подвергающие героя опасности. Вы можете предложить мастеру вариант развития такой ситуации, неблагоприятный для героя. Если мастер принимает этот вариант, протяните к своему герою 1 Нить.

Например, герой подкрадывается к охраннику, но деревянные половицы под ногами героя громко скрипят и обнаруживают его присутствие. Или герой желает купить лошадей и выясняет, что их угнали дикари-кочевники. По сути, это Неприятность, которую мастер не собирался вводить в игру! Игроки за героев с Недостатками также могут использовать этот метод.

Темная сторона: другой способ протянуть к герою Нити – ввод в игру Темной стороны.

В отличие от полноценных Недостатков, проявления Темной стороны достаточно ситуативны, а потому целиком и полностью отданы фантазии игроков и мастера. Не забывайте, однако, что ввод в игру Темной стороны (также как и Недостатка) должен осложнять герою жизнь и создавать возможности для развития сюжета.

Ввод Недостатка или Темной стороны в игру означает создание ситуации, в которой Недостаток или Темная сторона оставляет в игре след и осложняет жизнь героя. В большинстве ситуаций именно *игрок* решает, когда Недостаток или Темная сторона его героя войдут в игру. Игрок описывает затруднение, с которым столкнулся его герой, и если мастер считает проблему достаточно серьезной, к герою протягивается 1 Нить Судьбы.

Обратите внимание, что если герой с Недостатком Пьяница тихо-мирно напился, это никак не осложняет его жизнь и ничего не привносит в историю. Но если Пьяница напился и избил сына богатого работягу, Недостаток, безусловно, вошел в игру и оставил в ней след! Если Любвеобильный герой потискал смазливую официантку в баре, это вряд ли потянет на приключение. Однако когда героя застанут в постели с молодой женой большого босса, Недостаток сработал, как надо!

Капризы Судьбы: вы можете оборвать 1 Нить своего героя и ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя другого игрока или персоны. К герою или персоне, Недостаток или Темная сторона которого вошли в игру, протягивается 1 Нить. Мастер может оборвать Нить персоны, чтобы ввести в игру Недостаток или Темную сторону героя, когда это выгодно персоне.

Каждый раз, когда мастер/другой игрок вводит в игру Недостаток или Темную сторону вашего героя, протяните к нему 1 Нить. Если вы не желаете принимать последствия, оборвите 1 Нить. Хотя, конечно, не стоит этим злоупотреблять!

Когда мастер/другой игрок вводят в игру Недостаток/Темную сторону, а у персонажа не осталось Нитей, которые можно оборвать, ему придется столкнуться с последствиями, хочет он того, или нет.

Вы можете протянуть к своему герою Нить, когда:

- Недостаток вашего героя входит в игру.
- Темная сторона вашего героя входит в игру.
- принимаете Неприятность до проверки Неприятностей.

Вы должны оборвать Нить (или несколько, если этого требует ситуация) своего героя, когда:

- отказываетесь от последствий Недостатка или Темной стороны.
- делаете Ход Судьбы.
- желаете ввести в игру Недостаток героя другого игрока.
- желаете избежать проверки Неприятностей. Для тех случаев, в которых это важно, считайте, что при проверке выпало 20.
- желаете сохранить жизнь персоне или статисту, провалившему проверку Выносливости при Опасной ране или смерти.

Ход Судьбы (Ход) – прямое вмешательство высшей силы в жизнь героя. Обрывая Нити, вы можете влиять на происходящее в игре, добавлять в сцены статистов, факты их биографии, элементы обстановки и многое другое. Вы можете обрывать любое число Нитей своего героя, комбинируя любое число Ходов (если в описании Хода не сказано обратного). Некоторые Ходы доступны лишь героям, имеющим определенные Атрибуты – это **Уникальные ходы**.

Ходы, описанные ниже, доступны любому герою или персоне:

1. Повезло!

– 1 Нить. Перебросьте кубик 1 раз. Вы не обязаны принимать второй бросок, если он хуже первого. Любой кубик может быть переброшен не больше 2 раз. Перебрасывая проверки с Помехами или Преимуществами, перебросьте все кубики.

– 1 Нить. Проигнорируйте 1 Помеху, мешающую вашему герою.

– 2 Нити. Получите успех на проверку героя. Оборвите Нити до того, как брошен кубик. Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый успех. Вы не можете использовать этот Ход, если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике.

Также вы можете провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Если бросок подразумевает различные эффекты в зависимости от степени успеха, герой получает минимально необходимый провал.

– 4 Нити. Получите Критический успех на проверку героя. Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 20. Вы можете использовать этот Ход, даже если герой достигает успеха только при выпадении 20 на кубике, и в этом случае он получает все дополнительные эффекты Критического успеха.

Также вы можете критически провалить проверку героя. Вы можете использовать ход, даже если герой достигает успеха автоматически (например, из-за высокого навыка и отсутствия рисков). Для тех эффектов, которые это учитывают, считается, что на кубике выпало 1.

2. В нужном месте в нужное время.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену предмет/элемент обстановки/статиста. Ржавый нож, спрятанный в тюремном матрасе, незаметная дверь в тупике, ополченец, прибежавший на крики о помощи, – приемлемые варианты. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Сделайте игровую заявку ретроспективно. Например, вы забыли сказать мастеру, что герой несет с собой запас факелов. Возможно, вы просто-напросто решили, что герою *не пригодится* много факелов. Теперь, если герой отправится исследовать заброшенную военную базу, вам придется оборвать 1 Нить, чтобы герой все же взял с собой связку факелов и флагу с маслом.

Чем дальше во времени отстоит возможность реализации такой заявки, тем больше Нитей придется оборвать. Одно дело, когда герой еще вчера заходил в деревню, где мог приобрести все необходимое (или хотя бы в сосновую рощу, где он мог заготовить факелы самостоятельно), и совсем другое – когда герой несколько месяцев странствует в пустоши, где не растет ничего, кроме жухлой травы!

3. Старый знакомый.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте в сцену/игру *симпатизирующего герою* статиста – родственника, друга, должника. Не забывайте, статист не может появиться из ниоткуда! Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если вы предлагаете нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры.

– 1 или больше Нитей (на усмотрение мастера). Добавьте факт биографии уже присутствующего в игре статиста – Недостаток, грязный секрет, не афишируемую черту характера или событие из прошлого. Вам все еще требуется объяснить, откуда герой узнал об этом.

– 1 Нить. Введите в игру известный вам Недостаток статиста. Герой, чья Нить оборвана, обязан принимать участие в сцене (и посылно содействовать вводу Недостатка в игру). Имейте в виду, что в этом случае к персоне будет протянута 1 Нить.

4. Рука Судьбы.

О возможности использования этого Хода необходимо договориться с мастером и соигроками до начала игры – некоторые могут счесть его «нечестным» или выходящим за рамки привычного игрового процесса.

– От 1 до 3 Нитей (или больше на усмотрение мастера). Статист по выбору игрока, оборвавшего Нити своего героя, попадает в Неприятности (см. раздел «Неприятности»). 1 оборванная Нить приведет к результату «Ну и денек!», 2 оборванных Нити – к результату «Кажется, у меня проблема!», 3 оборванных Нити – к результату «Катастрофа!». По взаимной договоренности игроки могут оборвать Нити нескольких разных героев, чтобы достичь нужного результата. Герои не обязаны присутствовать в одной сцене со статистами, попадающими в Неприятности. Мастер вправе заблокировать Ход или потребовать обрыва большего числа Нитей, если игроки предлагают нечто маловероятное или не соответствующее жанру и настроению игры. Также игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь героям других игроков, как описано в Ходе «В нужном месте в нужное время».

Изменения, внесенные в игру с помощью обрыва Нитей, становятся частью истории и могут иметь далеко идущие последствия, в том числе негативные для героев.

Игроки могут обрывать Нити своих героев, чтобы помочь важным для них статистам. При этом для них доступны Ходы из категорий «Повезло» и «В нужном месте в нужное время».

РАЗВИТИЕ ГЕРОЯ

После начала игры герой может:

- поднять уровень любого Навыка на 1, потратив 1 Очко опыта;
- поднять Богатство на 1, потратив 1 Очко опыта;
- научиться пользоваться новым оружием, потратив 2 Очка опыта;
- Получить 1 Единицу Здоровья, потратив 2 Очка опыта;
- изучить Трюк, потратив 5 Очков опыта;
- получить +1 к любой Основной или Вторичной Характеристике, потратив 5 Очков опыта;
- получить любой Атрибут, потратив 10 Очков опыта.

Повышение Основных характеристик приводит к повышению вторичных. Например, если герой приобрел 1 единицу Выносливости, то его Единицы Здоровья также вырастут.

Играя в игру: развитие героя – не пустые слова. За ними стоят все те события, которые происходили с ним на игре. Чтобы отобразить это, есть два способа:

1) Вы можете исходить из уже существующих внутриигровых фактов. Например, прежде чем приобрести Атрибут «Гражданин Убежища», герой проявил себя и заслужил гражданство... или же просто выторговал его за необходимые Убежищу ценности. Если герой увеличивает Богатство или Навык Владения оружием, то перед этим он разумно распорядился своими средствами и принимал участие в битвах.

2) Вы можете создать факт, договорившись с мастером и соигроками о логичном внутриигровом обосновании приобретения вашего героя. Например, в случае атрибута «Гражданин Убежища» генетическая экспертиза может показать, что герой – потомок одного из граждан, повышение Богатства произошло за счет выигрыша на скачках, а Владение оружием улучшилось благодаря тренировкам, на которые герой тратил свободное время между игровыми встречами.

НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ ОПЫТА

Очки опыта начисляются мастером. Среднее количество Очков опыта, которые приобретают герои за время одной игровой встречи, варьируется от 1 до 5. Поскольку «Нити Судьбы» – ролевая игра, при начислении опыта мастер может (хоть и не обязан) учитывать как успехи героев в решении внутриигровых проблем, так и игру роли в исполнении игроков. Игра роли не имеет никакого отношения к актерской игре, хотя игрок, обладающий актерскими дарованиями, безусловно, придаст игре колорит. Ролевая игра – это выбор игроком линии поведения, сообразной Характеристикам, Атрибутам и Недостаткам героя. Например, Кровожадный Неистовый Дикарь с Интеллектом 6, обстоятельно предлагающий соратникам заманить противника в болото с помощью хитроумного отвлекающего маневра, выглядит довольно странно. Даже если идея сработала и герои достигли успеха, игрок сыграл самого себя... в теле Дикаря. Но, если то же самое предложит Осторожный Офицер с Интеллектом 14 и Очками опыта в Военном деле, это будет, безусловно, в рамках его роли.

Все вышесказанное не означает, что герои – заложники своего образа и не могут отступить от него. Большая часть произведений литературы и кинематографа показывают героя и его характер в развитии. Иными словами, в длительных игровых кампаниях герой не просто может, но обязан меняться! Просто эти изменения должны происходить не на пустом месте, а логически вытекать из пережитого героем. Это и есть игра роли в настольной ролевой игре.

ЦЕЛИ

Здесь вы найдете примеры целей, за выполнение которых герой может получить 1 Очко опыта в конце игровой встречи. Обратите внимание, что многократное выполнение одной и той же цели не приносит герою дополнительных Очков опыта. Также не рекомендуется начислять герою больше 5 Очков опыта в течение одной игровой встречи, если только вы не договорились с игроками о возможности использования Очков опыта в качестве Нитей Судьбы. Разумеется, вы можете награждать героев опытом иначе, исходя из жанра и настроения вашей игры.

- Герой столкнулся с проблемой, вызванной его Недостатками.
- Герой столкнулся с проблемой, вызванной Темной стороной его Атрибута.
- Герой принял наихудший вариант Неприятностей.
- Герой использовал Ход Судьбы.
- Герой использовал Уникальный ход своего Атрибута.
- Герой использовал достоинства своего Атрибута.
- Герой использовал свой Трюк.
- Герой достиг целей, поставленных в начале игровой встречи.

ЯЗЫКИ

В некоторых сюжетах герои встречают путешественников или сами попадают в далекие страны. В таких случаях у героев может возникнуть желание (или даже насущная необходимость) выучить чужой язык.

В начале игры герой знает свой родной язык достаточно хорошо, чтобы говорить и писать на нем (если только у игрока нет других идей на этот счет). В дополнение герой владеет числом иностранных языков, равным своему модификатору Интеллекта. Каждый язык или наречие сверх этого стоит 1 Очко опыта. Как правило, герой все равно говорит на иноземном языке с акцентом, очевидном для аборигенов.

ИЗНОС

В разрушенном угасающем мире все рано или поздно выходит из строя. Если устройство интенсивно используется (что включает в себя езду на автомобиле на предельных скоростях, длительную стрельбу очередями, работу на мощностях, близких к максимальным), или используется не по назначению (что включает в себя езду на автомобиле по пересеченной местности и проламывание черепов прикладом), совершите проверку Износа в конце сцены. Обычное использование устройства – пяток выстрелов из револьвера, очередь из штурмовой винтовки, или езда на машине без спешки и головокружительных маневров, не приводят к проверке Износа.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Надежная штука! Устройство успешно избежало неполадок и может быть использовано в дальнейшем.
13-18	Заело! Небольшая проблема в механизме. Любой герой с доступным навыком «Ремонт» разберется с ней за 10 минут. Совершите проверку Ремонта против 15. В случае провала проверки устройство может использоваться в дальнейшем, но его Осечка возрастает на 1.
7-12	Заклинило! Серьезная проблема в механизме. Любой герой с доступным навыком «Ремонт» решит ее за полчаса. Совершите проверку Ремонта против 20. В случае успеха проверки устройство может использоваться в дальнейшем, но его Осечка возрастает на 1. В случае провала проверки устройство может использоваться в дальнейшем, но его Осечка возрастает на 2.
1-6	Куча хлама! Вездесущая пыль, скверный уход, неумелые и неуместные модификации и отсутствие запчастей привели к закономерному результату. Устройство не может быть использовано в дальнейшем. Разве что, в качестве источника запчастей. Герой может разобрать устройство и прибавить к своему Богатству 1/10 Ц устройства.

Другого нет: абсолютное большинство предметов, попадающих в продажу, либо изготовлено кустарно и с нарушениями в технологическом процессе, либо изрядно одряхлело. Все предметы без свойства «Новый» имеют Осечку 5

Из спичек и желудей: патроны, снаряды и другие расходники вроде дизельного топлива или атомных батареек, без свойства «Новый» приводят к проверке Износа устройства в конце сцены.

Из дерьма и палок: если расходники для устройства изготовил Мусорщик, совершите проверку Износа с Помехой.

Ломай меня полностью: если в конце сцены устройство должно совершить несколько проверок Износа по разным причинам, сделайте в конце сцены лишь 1 проверку, но добавьте 1 Помеху за каждую проверку после первой. Например, автомобиль движется на максимальной скорости (проверка Износа) по пересеченной местности (проверка Износа), а топливо не имеет свойства «Новое» — его набодяжил Мусорщик (проверка Износа и Помеха за расходник, изготовленный Мусорщиком). В этом случае автомобиль совершает проверку Износа с 2 Помехами. Не забывайте, что Помех может быть не больше 2 на один бросок.

Новые предметы: предмет абсолютно новый — извлечен из хранилищ или изготовлен с использованием древних технологий. Проверки Износа предмета могут быть переброшены. Свойство пропадает, как только у предмета появляется свойство Осечка 5 или выше. Обратите внимание, что если Осечка предмета опускается ниже 5 (например, благодаря Отладке Техника), то он не становится Новым! Повысьте Ц Нового предмета на 5.

Редкие предметы: после катастрофы предмет в рабочем состоянии не так просто найти. Повысьте Ц Редкого предмета на 5.

Контроль за использованием оружия, доспехов и специального оборудования

Обратите внимание, что свойства, ограничивающие использование оружия, действуют лишь на территориях, правительство которых обладает достаточными ресурсами для контроля. Как правило, этот контроль осуществляется вооруженным ополчением, полицией и/или при участии технических средств наблюдения — металлодетекторов и видеокамер.

Разрешение (р): снаряжение может быть приобретено любым гражданином при наличии разрешения на ношение и применение.

Ограниченное применение (о): для получения разрешения на ношение и использование снаряжения требуется специальная подготовка и должность — как правило, в силовых структурах. Образцы такого оружия распространены, но не слишком.

Военный образец (в): снаряжение может открыто использоваться лишь военными, находящимися при исполнении.

Нелегальное (н): в эту категорию включены кустарно измененные или изготовленные виды оружия и прочего снаряжения — например, охотничьи карабины, переделанные в скорострельные, газовые пистолеты, переделанные в боевые, обрезы. Если владелец попадет в руки представителей власти, его ждут серьезные неприятности.

ОРУЖИЕ

Порой от выбора оружия зависит жизнь или смерть героя. Впрочем, иногда оружие — всего лишь деталь социального статуса или стильное дополнение к костюму.

Бонус к Повреждениям (БПв): опытный боец опасен сам по себе. Однако большинство воинов предпочитают иметь при себе оружие. Оружие дает бонус к Повреждениям, который прибавляется к Доблести и Меткости. Бонус постоянен и зависит от выбранного оружия. Чем он больше, тем смертоноснее оружие в умелых (или даже не очень умелых) руках.

Дистанция поражения: в бою герой может атаковать противника в одном метре от себя (в соседней клетке, если используется масштабная карта). У стрелкового оружия есть две дистанции – ближняя, на которой оружие наиболее опасно, и дальняя – предельная дистанция, на которой возможно поражение цели. Как правило, Бонус к Повреждениям на дальней дистанции ниже, чем на ближней, иногда значительно.

Минимальная сила: для успешного использования оружия нужно быть сильным. Хилый герой не натянет лук и не размахнется двуручным топором. Минимальная сила для использования оружия указана в его параметрах. Если герой не имеет достаточной Силы для использования оружия, то все удары он наносит с Помехой. Герой, не имеющий достаточной Силы, не может сражаться Громоздким оружием вообще. Конечно, он вполне способен размахивать им и даже выглядеть при этом угрожающе, но нанести ущерб может разве что случайно (например, если герой Неуклюжий).

Несмертельные Повреждения: иногда героям требуется захватить противника живьем. Для этих ситуаций идеально подходит оружие, наносящее Дробящие Повреждения. При атаке таким оружием герой может нанести несмертельные Повреждения, равные **[модификатор Мудрости +1]**. Несмертельные Повреждения отнимаются от общего числа Единиц Здоровья жертвы и могут привести к Опасной ране и прочим эффектам. Сломанные и отрубленные благодаря несмертельным Повреждениям конечности считаются вывихнутыми, если наносящий Повреждения герой того пожелает. Если атака героя приводит к смерти жертвы, он может объявить, что жертва потеряла сознание и осталась жива. Потерянные от несмертельных Повреждений Единицы Здоровья восстанавливаются со Скоростью 1 ЕЗ за 10 минут отдыха (даже если отдых – это лежание на холодной земле со связанными руками и ногами).

Обратите внимание, что когда при ударе жертва получает и несмертельные, и обычные Повреждения, это может привести к смерти или перелому, если Мудрость наносящего удар героя недостаточно высока!

Удары плашмя: абсолютное большинство видов рубящего и колющего оружия можно использовать для ударов плашмя. Это редко имеет смысл в бою насмерть, но неплохо работает в тех случаях, когда противник хорошо защищен от колющих или режущих атак, а также если требуется захватить его относительно невредимым. Удары плашмя наносятся с Помехой и имеют Дробящий тип Повреждений. Обратите внимание, что стрелковые атаки также могут использовать это правило – стрелок пускает стрелу или пулю вскользь. Удары плашмя могут (но не обязаны) следовать правилам несмертельных Повреждений.

Боеприпасы и их Ценность: оружие без боеприпасов – всего лишь бесполезный кусок металла. Ценность 10 зарядов для любого вида оружия и 1 заряда для Противотанкового оружия равна **[Ц оружия – 10]**. Стоимость 1 заряда для любого оружия, кроме Противотанкового равна **[Ц оружия – 15]** (минимум 1 Ц).

Если детальный учет ресурсов не соотносится с настроением вашей истории, руководствуйтесь здравым смыслом. Герои вряд ли имеют при себе больше 10–20 стрел, болтов или пуль – большее количество неудобно переносить, тем более, зачастую существует возможность пополнить боеприпасы между сценами. Впрочем, если игроки специально оговаривают, что герои берут с собой *достаточно* снарядов, для истощения этих ресурсов понадобится действительно масштабное сражение!

Владение оружием: видов оружия великое множество. Редкий воин обладает талантом (и временем для тренировок), позволяющим освоить их все. К тому же, во многом это вопрос привычки – порой даже два вроде бы похожих пистолета ощущаются по-разному, если одним из них стрелок пользовался полжизни, а другой лишь вчера взял в руку.

Применяйте это правило, только если для вашей истории важны подобные детали. В конце концов, герои нередко являются экспертами самого широкого профиля – особенно в том, что касается сражений!

В начале игры герой должен выбрать число видов оружия, которыми он умеет пользоваться, равное **[3 + Модификатор интеллекта]**. Этот набор сам по себе немало расскажет о герое – откуда он, почему научился владеть именно этими видами оружия и именно в таком сочетании – не упускайте шанс добавить образу глубины! При использовании любого оружия, которого нет в перечне, герой получает Помеху при проверке Доблести и Меткости. Чтобы научиться владеть оружием в полной мере и избавиться от Помехи, герой должен потратить 2 Очка Опыта. Это может отображать долгие упражнения, которыми герой изнурял себя, пока друзья посиживали в кабаках, либо понимание общих принципов действия оружия (в конце концов, булава не так уж сильно отличается от топора), или даже внезапное озарение, если это не идет в разрез с настроением вашей игры.

В случае импровизированного оружия сначала определите, каким образом герой его использует – например, дамская сумочка вполне сойдет за кистень, а мешочек с дробью – за блэкджек. Если герой не умеет пользоваться оружием, на которое похоже импровизированное, то он получает Помеху.

Не забывайте, что если герой не распределил Очки Опыта во Владение оружием, Рукопашный бой или Стрельбу, то соответствующие проверки Доблести и Меткости совершаются им с Помехой. Если в руках такого героя оказалось незнакомое оружие, он получает 2 Помехи!

Единицы Здоровья оружия = 1/2 Минимальной силы, необходимой для его использования. Например, двуручный меч имеет 6 ЕЗ. Если у оружия несколько параметров Минимальной силы, используйте наибольший для определения ЕЗ.

Прочность оружия = 1/2 ЕЗ оружия. Оружие имеет показатель Прочности. Например, двуручный меч с 6 ЕЗ имеет Прочность, равную 3. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет предмет.

Ценность оружия (Ц): абстрактная ценность оружия при бартере.

СВОЙСТВА ОРУЖИЯ

Возврат X: при выпадении X или большего числа во время проверки Меткости оружие не только наносит Повреждения, но и возвращается в руку к владельцу.

Винтовка: за каждую Очередь, которую герой проводит Прицеливаясь, шанс Критического удара возрастает на 1. Максимальный бонус к КУ не может превышать **модификатора Интеллекта** героя (минимум +1).

Громоздкое оружие: используется с Помехой в тесных помещениях и густых зарослях. Герой не может использовать Громоздкое оружие лежа (исключения из этого правила – Громоздкие виды огнестрельного оружия). Если оружие одновременно и Громоздкое, и Длинное, герой получает 2 Помехи.

Двуручное оружие: требует 2 рук для использования.

Длинное оружие: позволяет атаковать врага в 2 метрах от героя. Цели, находящиеся ближе, герой атакует с Помехой. Длинное оружие используется с Помехой в тесных помещениях, густых зарослях и других подобных условиях.

Импровизированное оружие: может обладать любыми свойствами и типом Повреждений. Например, вилы Длинные и Колющие, а оглобля Громоздкая и Дробящая. Как правило, большинство Импровизированного оружия *напоминает* боевое. Из разбитой пивной кружки получится превосходный кастет, а из дамской сумочки – цеп. Для использования Импровизированного оружия нужна минимальная сила на 2 больше, чем для использования его боевого аналога, а Повреждений такое оружие наносит на 2 меньше. При этом Единицы Здоровья и Прочность Импровизированного оружия зачастую меньше, чем у его боевого аналога.

Кавалерийское: удвойте успешно нанесенные Повреждения, если герой верхом и применяет Атаку с разбега.

Кастет: позволяет использовать как Навык Рукопашного боя, так и Навык Владения оружием.

Кувалда: если нанесенные Повреждения превышают модификатор Сл атакованного существа, оно падает. Большие существа падают, если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в два раза, Огромные – если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в три раза, Громадные – если нанесенные Повреждения превышают их модификатор Сл более, чем в четыре раза. Если оружие с этим свойством используется в одной руке, увеличьте необходимые для падения Повреждения в два раза. То есть для того, чтобы сбить с ног существо Среднего размера, понадобится превысить модификатор его Сл более, чем в два раза.

Легкое оружие: позволяет совершать серии молниеносных выпадов и эффективно атаковать с оружием в двух руках.

Магазин X: оружие игнорирует свойство «Перезарядка», пока в его магазине есть снаряды.

Метательное оружие: обычно падает в область, в которой находилась цель. Оно может быть поднято и использовано повторно.

Оружие, не предназначенное для метания, может быть брошено с Помехой. Максимальная дистанция для броска такого оружия 5. Подразумевается бросок, наносящий цели Повреждения, а не его максимальная дальность в принципе.

Надежное: благодаря простоте конструкции оружие устойчиво к Износу. Проверки Износа совершаются с Преимуществом. Все оружие ближнего боя обладает этим свойством.

Отдача: герой должен отказаться от Перемещения, если желает выпустить из оружия с этим свойством 5 или больше зарядов.

Осечка X: во время проверки Доблести или Меткости при выпадении числа, равного или меньшего X, атака не наносит Повреждений, даже если герой поразил Защиту противника. Это правило описывает ситуации, при которых оружие работает не так, как ожидалось (или не так, как задумывалось создателями). Дешевый меч гнется при ударе, гнилая тетива не тянется или лопается, подмокший порох не загорается. Большинство осечек обусловлены конструктивными особенностями оружия, его дешевизной или тем, что оно сделано на скорую руку, но отсутствие ухода, небрежное обращение и различные внешние факторы могут придать это свойство вполне надежным образцам.

Перезарядка: для перезарядки оружия с этим свойством герой должен отказаться от Действия или Перемещения. Оружие не может использоваться с Быстрой атакой. Арбалеты и пороховое оружие требуют 2 рук при перезарядке.

Потайное: герой получает Преимущество на проверки Скрытности при попытках спрятать оружие.

Противотанковое: оружие предназначено для поражения тяжелобронированных целей. У остальных не так уж много шансов пережить попадание из него. Используйте обычные правила для нанесения Повреждений, используя указанный БПв оружия.

Если герой или статист должны получить Повреждения, совершите проверку Неприятностей. Прибавьте к результату 1 за каждую единицу, на которую стрелок преодолел их Защиту.

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Прямое попадание! Герой должен немедленно совершить проверку Выносливости против 15, или умереть.
13-18	Героя зацепило. Он теряет 1/2 своих ЕЗ.
7-12	Героя слегка задело. Он теряет 1/4 своих ЕЗ.
1-6	Героя обдало обломками, грязью и, возможно, останками тех, кому повезло меньше, но в остальном он невредим.

Пулемет: оружие не приспособлено для одиночных выстрелов. Если герой использует оружие для поражения нескольких целей, то должен выпустить минимум 3 пули в каждую.

Скорострельность X: дистанционное оружие с этим свойством способно выпускать множество снарядов сразу или один за другим. X – число выстрелов, которое герой может произвести за время своего Действия. Скорострельное оружие может использоваться двумя способами – для поражения одной цели или нескольких. При использовании скорострельного оружия герой не может одновременно поразить число целей, превышающее его модификатор Мудрости +1 (минимум 2 цели).

Если Скорострельное оружие используется против одной цели, повысьте БПв оружия на 1 за каждый снаряд после первого, выпущенный по ней. Например, скорострельный арбалет имеет БПв +1 и Скорострельность 3. Если герой трижды стреляет из скорострельного арбалета в одну цель, БПв скорострельного арбалета возрастает до +3.

Если оружие используется для поражения нескольких целей, проверка Меткости совершается с Помехой. Совершите одну проверку Меткости для всех выстрелов (отдельные проверки для каждого выстрела возможны при предварительной договоренности игроков и мастера). Эффекты Критического успеха применяются только к одному из противников по вашему выбору. Например, из скорострельного арбалета герой может выпустить 1 болт в одну цель и 2 в другую. Первый выстрел будет иметь БПв +1, другой – БПв +2. Проверка Меткости будет совершаться с Помехой.

Герой может совершать Быструю атаку скорострельным оружием с обычными ограничениями. При этом Помехи суммируются, но их, как обычно, не может быть больше двух.

Снайперское: при стрельбе на дальнюю дистанцию оружие игнорирует штрафы Зон поражения, если герой проводит Прицеливаясь хотя бы один полный Круг. При стрельбе на ближней дистанции герой получает Помеху.

Сошки (с): оружие оснащено сошками для стрельбы с упора. Если носитель имеет возможность установить сошки на какую-либо поверхность, используйте значение Минимальной силы с пометкой (с), в противном случае используйте значение после черты. Если у оружия нет значения Минимальной силы без символа (с), значит, стрельба с рук невозможна.

Удавка: этим правилом обладает любое оружие, достаточно гибкое, чтобы захлестнуть шею противника. Для применения свойства необходимо две руки. Оружие может использоваться для Захватов. Удвойте Повреждения, успешно нанесенные в шею при Захвате. Существа, чьи ЕЗ опустились до 0 в результате Повреждений, нанесенных Захватом Гарротой в шею, теряют сознание, а не умирают, если атакующий того пожелает. Существа, у которых Бонус к защите от доспеха (но не щита) составляет 6 или больше, не могут быть атакованы гарротой – их шея надежно защищена.

Универсальное оружие: может использоваться в 1 или 2 руках. Смена хвата является Быстрым действием. Бонус к Повреждениям и минимальная сила указаны для одной и двух рук через запятую.

Упредительный удар: если противник входит в зону поражения оружия, герой может потратить Быстрое действие и провести внеочередную атаку по нападающему или его скакуну. Обратите внимание, что выход из зоны действия оружия и передвижение в ней не провоцируют Упредительный удар.

Хрупкое: из-за особенностей конструкции оружие уязвимо к самым незначительным повреждениям и не предназначено для парирования и блокирования. Ополовиньте ЕЗ оружия, до минимума в 1. Обратите внимание, что при этом Прочность оружия может достигнуть 0!

Цеп: игнорирует бонус щита (хотя может заявлять щит как область поражения).

Символ «*» обозначает качества оружия, не указанные в таблице, не входящие в унифицированный перечень Свойств и перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает оружие или свойства, уместные лишь в фантастическом антураже

ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ

Название	Свойства	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс КУ	Ц	Вес
Удар кулаком (пинк, укус и т.п.)	Легкое	-2	Дробящие	-	20	-	-
Удар прикладом	Громоздкое	0	Дробящие	10	20	-	-
Удар рукоятью пистолета	Легкое	0	Дробящие	9	20	-	-
Шипы на доспехе	-	0	Колющие	-	20	10	-
Бензопила*	Двуручное, Громоздкое, Кувалда	+6	Дробящие	17	19-20	14	10
Циркулярная пила*	Громоздкое, Универсальное	+3,+4	Рубящие	13, 11	19-20	12	4
Огнетушитель*	Двуручное, Громоздкое	+2	Дробящие	14	20	6	5
Тонфа*	Легкое	0	Дробящие	7	20	5	0.5
Шокер*	Магазин 10, Перезарядка	-2	Электрические	5	12-20	10	-
Блэжджек*	Потайной	-1	Дробящие	5	20	-	-
Кастет	Легкое, Кастет	0	Дробящие	6	20	1	-
Щит	-	0	Дробящие	Особая	20	-	-
Шипы на щите	-	+1	Колющие	Особая	20	5	-
Кинжал	Легкое, Метательное	0	Колющие/Рубящие	7	19-20	3	0.5
Короткий меч	Легкое	+1	Колющие/Рубящие	9	19-20	6	1
Меч	-	+2	Колющие/Рубящие	10	19-20	7	1.5
Полуторный меч или катана	Универсальное	+2,+3	Рубящие, Колющие	11, 10	19-20	10	2.5
Двуручный меч	Двуручное, Громоздкое	+4	Колющие/Рубящие	12	19-20	10	3.5
Метательный топорик	Легкое, Метательное	+1	Рубящие	10	20	3	1
Топор	Универсальное	+2,+3	Рубящие	12, 11	20	4	2
Двуручный топор	Двуручное, Громоздкое	+5	Рубящие	14	20	6	5
Кистень	Удавка, Цеп	+1	Дробящие	11	20	3	1
Боевой цеп	Двуручное, Громоздкое, Цеп	+3	Дробящие	13	20	6	3
Посох*	Универсальное	0,+1	Дробящие	10, 8	20	1	2
Дротик	Метательное, Универсальное	0,+1	Колющие	11, 9	20	3	1
Копье	Длинное, Универсальное, Упреждающий удар	+1,+2	Колющие	12, 10	20	4	2
Чекан	Кувалда, Громоздкое, Универсальное	+1,+2	Дробящие/ Колющие	14, 13	20	6	4
Ослоп	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+3	Дробящие	15	20	3	6
Боевой молот	Кувалда, Двуручное, Громоздкое	+5	Дробящие	17	20	7	8
Шашка	Кавалерийское, Легкое	0	Колющие/ Рубящие	9	19-20	5	1
Дубина	Универсальное	0,+1	Дробящие	11, 10	20	-	1.5
Большая дубина	Двуручное, Громоздкое	+2	Дробящие	13	20	1	4
Булава	Универсальное	+1,+2	Дробящие	13, 11	20	4	2
Кнут*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Цеп	-1	Дробящие	10	20	5	2
Цепь*	Громоздкое, Длинное, Удавка, Универсальное, Цеп	+1,+2	Дробящие/ Рубящие	15, 13	20	9	5
Лассо*	Громоздкое, Длинное, Метательное, Удавка	-2	Дробящие	10	20	2	3
Гаррота*	Двуручное, Удавка	-2	Дробящие	8	20	1	-

***Бензопила:** не имеет свойства «Надежный». При выпадении Осечки бензопила глохнет, и ее БПв понижается на 2. Чтобы завести ее, требуется Быстрое действие. Топливо для бензопилы имеет Ц 1 за каждую сцену работы.

***Циркулярная пила:** не имеет свойства «Надежный». При выпадении Осечки циркулярная пила глохнет, и ее БПв понижается на 2. Чтобы завести ее, требуется Быстрое действие. Топливо для циркулярной пилы имеет Ц 1 за каждую сцену работы.

***Огнетушитель:** не имеет свойства «Надежный». Вооруженный огнетушителем герой может совершить атаку пеной однажды за сцену. Атака имеет БПв -2, не наносит Повреждений и совершается с Помехой. Цель атаки Ослеплена на число Очередей, равное величине, на которую герой преуспел в проверке Доблести. Обратите внимание, что герой не должен выбирать целью глаза – пена так или иначе попадет в них. Перезарядка огнетушителя имеет Ц 2. При выпадении Осечки огнетушитель разряжается.

***Тонфа:** если вооруженный двумя тонфами герой выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

***Шокер:** жертва должна преуспеть в проверке Вн против 5, или потерять сознание. Жертва не получает Повреждений, но каждая 1, на которую атакующий прошел Доблесть, повышает сложность проверки на 1.

***Блэджек:** может наносить несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

***Посох:** если вооруженный посохом герой выбирает Защитную стойку, враги атакуют его с 2 Помехами.

***Кнут:** дает Преимущество при Сбивании с ног и Разоружении, а также позволяет проводить Захват. Удары кнута очень болезненны. Если удар приходится в руку и наносит больше Повреждений, чем Воля жертвы, жертва роняет все, что держала в этой руке.

***Цепь:** дает Преимущество при Сбивании с ног, а также позволяет Разоружать и проводить Захват.

***Лассо:** может наносить Несмертельные повреждения в неограниченном количестве, дает Преимущество при Сбивании с ног и Разоружении, а также позволяет проводить Захват.

Совершив успешный Захват с помощью лассо, герой может повалить жертву или подтянуть ее к себе, преуспев в проверке Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **|10 + модификатор Силы жертвы|**. Жертва падает, либо приближается к герою на число метров, равное величине успеха проверки (но не больше, чем на модификатор Силы или Ловкости героя). Прибавьте 5 к сложности проверки за каждую категорию размера больше Среднего и отнимите 5 за каждую категорию размера меньше Среднего. При провале проверки герой выпускает веревку. При Критическом провале проверки герой падает.

Жертва может разорвать лассо, преуспев в проверке Силы или Атлетики (Сл) против **20**.

***Гаррота:** может наносить Несмертельные Повреждения в неограниченном количестве.

СТРЕЛКОВОЕ И МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Название	Свойства	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	Ц	Вес
Арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 30 Дальняя 150	+2 0	Проникающий	7	19-20	10	2
Тяжелый арбалет	Двуручное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	+3 +1	Проникающий	10	19-20	14	4
Потайной арбалет*	Перезарядка, Потайное, Хрупкое	Ближняя 10 Дальняя 50	+1 -1	Проникающий	6	19-20	12	1
Гвоздомет	Перезарядка, Скорострельность 3, Магазин 10, Хрупкое	Ближняя 10 Дальняя 30	+1 0	Проникающий	10	19-20	8	5
Лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 200	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Проникающий	11	20	8	1
Короткий лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 30 Дальняя 100	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Проникающий	10	20	5	0.5
Составной лук	Двуручное, Хрупкое	Ближняя 40 Дальняя 250	Модификатор Сл+2 Модификатор Сл	Проникающий	13	20	15	1.5
Метательный топорик	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Рубящий	10	20	3	1
Кинжал	Легкое, Метательное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	7	20	3	0.5
Праща	Потайное	Ближняя 20 Дальняя 50	Модификатор Сл-1 Модификатор Сл-3	Дробящий	9	20	2	-
Духовая трубка*	Потайное, Перезарядка, Хрупкое	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Вн-2 Модификатор Вн-3	Проникающий	5	20	3	-
Бумеранг**	Метательное, Возврат 10	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Мд Модификатор Мд-2	Рубящий/ Дробящий	7	20	4	1
Дротик	Метательное	Ближняя 10 Дальняя 30	Модификатор Сл Модификатор Сл-2	Колющий	11	20	3	1
Копье	Длинное	Ближняя 5 Дальняя 20	Модификатор Сл+1 Модификатор Сл-1	Колющий	12	20	4	2
Лассо	Громоздкое, Длинное, Метательное, Удавка	Ближняя 5 Дальняя 15	Модификатор Сл-2 Модификатор Сл-4	Дробящий	10	20	2	3

***Потайной арбалет:** сборка или разборка потайного арбалета занимает 5 минут.

***Духовая трубка:** при стрельбе из духовой трубки стрелок не обнаруживает себя при промахе. Если у стрелка есть Трюк Проныра, он не обнаруживает себя даже при успешной атаке.

***Бумеранг:** может применяться, как дубина. Используйте статистики дубины в этом случае. В фантастическом антураже бумеранг возвращается к владельцу после броска.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Огонь на подавление: этот режим стрельбы может использовать любое оружие со Скорострельностью 5 и выше. Герой поливает свинцом небольшой пяточок земли, не заботясь о точности. Герой может выбрать число смежных областей площадью 1x1 метр, не превышающее Скорострельность оружия, и совершить атаку с Помехой и БПв оружия, модифицированным за дальность в случае необходимости. Если герой выбирает 6 или больше областей, атака совершается с 2 Помехами. Все существа, находящиеся в выбранных областях, получают Повреждения, если герой поразил их Защиту. В этом режиме оружие расходует 10 зарядов (даже если его фактическая Скорострельность ниже).

Высокий темп стрельбы нередко приводит к неполадкам. Совершите проверку Износа в конце сцены, если оружие имеет значение Осечки.

Название	Свойства	Дистанция	БПв	Тип Повреждений	Минимальная Сл	Шанс Критического удара	Ц	Вес
Ослепляющий лазер*	Громоздкое, Двуручное, Магазин 100, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	0 -2	Особ.	9	20	25в	6
Пистолет	Магазин 15, Перезарядка, Скорострельность 3	Ближняя 10 Дальняя 80	+2 0	Проникающий	8	20	14р	1.5
Крупнокалиберный пистолет	Магазин 10, Перезарядка, Скорострельность 3	Ближняя 15 Дальняя 100	+3 +1	Проникающий	9	19-20	16р	2
Потайной пистолет	Легкое, Магазин 8, Перезарядка, Потайное, Скорострельность 3	Ближняя 10 Дальняя 60	+1 -1	Проникающий	7	20	13р	1
Скорострельный пистолет	Магазин 20, Перезарядка, Скорострельность 10, Отдача	Ближняя 10 Дальняя 100	+2 0	Проникающий	9	20	17о	3
Дерринджер	Легкое, Надежный, Перезарядка	Ближняя 5 Дальняя 20	+3 +1	Проникающий	6	20	14р	-
Револьвер	Магазин 6, Надежный, Перезарядка, Скорострельность 2	Ближняя 10 Дальняя 90	+3 +1	Проникающий	9	20	18р	1.5
Крупнокалиберный револьвер	Магазин 6, Надежный, Перезарядка, Скорострельность 2	Ближняя 15 Дальняя 110	+4 +2	Проникающий	10	19-20	19р	2
Потайной револьвер	Легкое, Магазин 6, Надежный, Перезарядка, Потайное, Скорострельность 2	Ближняя 10 Дальняя 70	+2 0	Проникающий	8	20	15р	1
Винтовка	Винтовка, Длинное, Двуручное, Магазин 6, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	+4 +2	Проникающий	10	19-20	16р	3.5
Штурмовая винтовка	Винтовка, Двуручное, Магазин 30, Отдача, Перезарядка, Скорострельность 5	Ближняя 25 Дальняя 300	+4 +2	Проникающий	11	19-20	20о	5
Ружье	Винтовка, Двуручное, Надежное, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	+4 +2	Проникающий	10	19-20	14р	3
Двустволка	Винтовка, Двуручное, Магазин 2, Надежное, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 350	+4 +2	Проникающий	10	19-20	16р	3
Пистолет-пулемет	Магазин 30, Отдача, Перезарядка, Скорострельность 10, Универсальное	Ближняя 15 Дальняя 120	+2 0	Проникающий	12/10	20	20о	4
Дробовик	Двуручное, Кувалда, Магазин 5, Перезарядка	Ближняя 10 Дальняя 50	+4 0	Проникающий	10	18-20	15р	5
Обрез	Двуручное, Кувалда, Магазин 2, Надежное, Перезарядка, Потайное	Ближняя 5 Дальняя 30	+4 0	Проникающий	11	18-20	16н	2.5
Снайперская винтовка	Винтовка, Громоздкое, Магазин 5, Перезарядка, Снайперское	Ближняя 50 Дальняя 700	+4 +4	Проникающий	8с/11	19-20	22о	15
Подствольный гранатомет*	Надежное, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 300	0 -2	Особ.	+2*	20	14в	3
Гранатомет*	Двуручное, Магазин 6, Перезарядка	Ближняя 30 Дальняя 300	0 -2	Особ.	10	20	17в	6
Ручной пулемет	Громоздкое, Отдача, Магазин 100, Перезарядка, Пулемет, Скорострельность 7	Ближняя 30 Дальняя 300	+4 +1	Проникающий	15	19-20	23в	20
Станковый пулемет	Перезарядка, Отдача, Магазин 300, Перезарядка, Пулемет, Скорострельность 7	Ближняя 50 Дальняя 400	+5 +2	Проникающий	10с	19-20	25в	40
Баука	Громоздкое, Двуручное, Перезарядка, Противотанковое	Ближняя 10 Дальняя 300	+3 +1	Особ.	10	20	15в	4
Огнемет*	Двуручное, Громоздкое, Магазин 15	Ближняя 5 Дальняя 15	+5 +4	Огненный	11	11-20	17в	35

***Ослепляющий лазер:** не наносит Повреждений. Цель атаки Ослеплена на число Очередей, равное величине, на которую герой преуспел в проверке Меткости. Обратите внимание, что герой не должен выбирать целью глаза, так как оружие испускает конус лучей. При выпадении КУ цель слепнет навсегда. Если глаза цели защищены очками со специальным покрытием, атака совершается с Помехой.

***Подствольный гранатомет:** может использоваться вместе с любой винтовкой или дробовиком и повышает МСл оружия на 2, а вес оружия на 3. В остальном действует также, как гранатомет.

***Гранатомет:** это может использовать различные типы гранат. Используйте дистанцию стрельбы гранатомета вместо дальности броска и примените эффекты гранат, описанные в таблице.

***Огнетет:** сеет панику на поле боя. Если атака огнемета наносит цели Повреждения, превышающие ее Волю, цель дрожит от Ужаса.

ГРАНАТЫ И ПЕРЕНОСНОЕ ПРОТИВОТАНКОВОЕ ОРУЖИЕ

Противотанковое оружие способно в считанные секунды превратить грозную боевую машину в груды тлеющих обломков... или бессмысленно сдетонировать на динамической броне.

Чтобы определить, какие повреждения получила машина, совершите проверку Меткости против ее Защиты со штрафами за Зоны поражения.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Орудие/манипулятор	0
Ходовая часть	-2
Двигатель	-3
Кабина	-5

Если Защита машины поражена, совершите проверку Неприятностей. Прибавьте 1 за каждую единицу, на которую герой преодолел Защиту машины.

ПОВРЕЖДЕНИЯ МАШИНЫ

Результат проверки Неприятностей	Орудие/манипулятор	Ходовая часть/нога	Двигатель	Кабина
1-6	Кажется, нас заметили...	Даже не притормозил...	Эта штука крепче, чем выглядит...	А это точно была кабина?
7-12	Зацепило! Орудие/манипулятор не может использоваться в следующую Очередь машины.	Забуксовал! Машина Перемещается с 1/2 Скорости в свою следующую Очередь.	Дымит! Крейсерская скорость машины понижается на 1/4.	Есть! Экипаж машины Оглушен.
13-18	В мясо! Орудие/манипулятор не может использоваться в следующую Очередь машины. В дальнейшем все атаки орудием/манипулятором совершаются с Помехой.	Встал! Машина пропускает Перемещение в свою следующую Очередь.	Горит! Крейсерская скорость машины понижается на 1/2.	Так их! Экипаж машины Оглушен и получает Опасную рану.
19-20	Взрыв! Орудие/манипулятор уничтожены.	Взрыв! Машина обездвижена.	Взрыв! Машина обездвижена. Экипаж машины Оглушен.	В яблочко! Экипаж машины уничтожен.

Если экипаж машины включает героев, персон, или значимых для истории статистов, используйте таблицу поражения героев Противотанковым оружием, не модифицируя результаты.

ГРАНАТЫ

Гранаты – Метательное оружие с Бонусом к Повреждениям -2 на ближней и -4 на Дальней дистанции. Непосредственно удар гранаты имеет Дробящий тип Повреждений и наносит Критический Удар при выпадении 20. Используйте Меткость, чтобы определить, поразил ли герой цель. Не забывайте, что гранаты можно метать в землю, поражая Защиту 10, если только герой не собирается нанести Повреждения самим броском! Обратите внимание, что если вы используете правила по владению различными видами оружия, то в этом отношении все бомбы и гранаты считаются одним видом оружия.

Центром Взрыва является точка, из которой он распространяется. Повреждения, наносимые Взрывом, определяются Силой Взрыва. Все существа, попавшие в область Взрыва, получают Повреждения, равные **[Сила Взрыва – Базовая защита – Бонус доспеха]**.

Обратите внимание, что изначальная цель атаки, против которой совершается проверка Доблести или Меткости, также считается находящейся в области Взрыва, и получает Повреждения и прочие эффекты и от него тоже!

Взрывы опасны не только Повреждениями. Если Взрыв достаточно силен, попавшие в него существа с воплями разлетаются в разные стороны! Если существо получает повреждения от взрыва, его отбрасывает прямо от центра взрыва на **[Сила Взрыва – модификатор Сл бросаемого – модификатор Лв бросаемого]** метров. Бросаемый теряет столько ЕЗ, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **[Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± размер бросаемого ≥ Бонус доспеха существа + Бонус щита существа + Модификатор Сл существа + Прочность существа]**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Существо не может быть отброшено на больше метров, чем потеряло ЕЗ от взрыва. Увеличьте расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера меньше Среднего и уменьшите в 2 раза за каждую категорию больше Среднего. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими.

Если при подсчете дистанции отбрасывания получилось 0 или меньше, существо остается на месте.

Обратите внимание, что применение этого правила может существенно затянуть боевые сцены. Если подробная детализация боевых сцен не имеет значения для вашей истории, считайте, что существа, которых Взрыв должен отбросить, падают на землю там, где они стояли.

Название	Дистанция	Мини мальная Сл	Осечка	Сила Взрыва	Радиус Взрыва	Тип Повреждений Взрыва	Дополнительные эффекты	Ц	Вес
Зажигательная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	20	3	Огненные	Возгорание	7в	0.5
Химическая	Ближняя 5 Дальняя 20	6	5	20	3	Кислотные	Растворение	8в	0.5
Противопехотная оборонительная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	25	5	Рубящие, Колошщие, Проникающие	-	8в	0.5
Противопехотная наступательная	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	25	3	Рубящие, Колошщие, Проникающие	-	8в	0.5
Дымовая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	-	5	Газ	Дым эффективно блокирует линию видимости. Находящиеся в радиусе Взрыва совершают проверки Скрытности с Преимуществом.	7р	0.5
Ослепляющая граната	Ближняя 5 Дальняя 20	6	5	-	5	-	Ослепление на [30 - Мод Вн секунд]. Успешная проверка Рц против 20 во время взрыва избавляет от этого Состояния.	7р	0.5
Слезоточивый газ	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	-	5	Газ	Вызывает неудержимую рвоту и Оглушение.	8в	0.5
Противотанковая	Ближняя 5 Дальняя 20	7	5	-	-	Особые	В случае успешной атаки совершите проверку по таблице Повреждений машин или героев с Помехой.	8в	0.5

Газ: газ распространяется в области взрыва и остается там какое-то время. Для определения длительности действия газа совершите проверку Неприятностей. Существа, вдохнувшие газ, страдают от эффектов яда, или просто громко кашляют и чихают.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Ни единого дуновения ветерка! Газ остается на месте взрыва 10 минут.
13-18	Газ остается на месте взрыва 5 минут.
7-12	Ветер! Газ остается на месте взрыва 1 минуту.
1-6	Газ рассеивается по истечении полного Круга.

ДОСПЕХИ И ЩИТЫ

Бонус к защите (БЗщ): доспехи и щиты дают Бонус к защите.

Герой не может носить доспех или щит, если не обладает достаточной для этого Выносливостью. Сила не играет здесь важной роли – герой может поднять доспех и выдержать его вес, но выдохнется после нескольких минут активных действий. Разумеется, он может облачиться в силовой доспех, чтобы повыпендриваться перед девчонками или попозировать фотографу, но в бою представляет собой жалкое зрелище. Все физические проверки такого героя совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Герой не может надеть 2 комплекта доспехов одновременно.

СВОЙСТВА ДОСПЕХОВ И ЩИТОВ

Максимальный модификатор Ловкости: доспехи и щиты – тяжелые громоздкие конструкции, которые сильно ограничивают и сковывают движения. Некоторые доспехи и щиты ограничивают модификатор Ловкости, доступный герою для Защиты и проверок. Так, герой с 20 Лв (модификатор Лв +5), надевший кольчугу, будет добавлять к защите и проверкам Ловкости и Навыков, основанных на Ловкости, лишь +3, потому что максимальный модификатор Лв кольчуги составляет +3. Обратите внимание, что атаки любых видов основаны на Ловкости, так как модификатор Лв входит в состав Доблести и Меткости.

Надевание и снятие доспехов и щитов: время, необходимое для этого, зависит от максимального модификатора Ловкости доспеха или щита. Если доспех или щит позволяет Любой модификатор Ловкости, время одевания и снятия составляет 1 минуту. Если максимальный модификатор Ловкости доспеха +2 или выше, время одевания составляет 5 минут, а время снятия составляет 1 минуту. Если максимальный модификатор Ловкости +1 или ниже, время одевания составляет 10 минут (оно может быть сокращено до 5 минут, если кто-то помогает герою надевать доспех), а время снятия составляет 5 минут.

Шипы на доспехе или щите позволяют эффективнее атаковать противника и охладить пыл любителей пообниматься. Шипы увеличивают параметр Выносливости, необходимой для ношения, на 1. Герой в шипованном доспехе, впечатанный в стену, может застрять в ней!

Единицы Здоровья щита = Выносливости, необходимой для его ношения. Например, большой щит имеет 12 ЕЗ.

Прочность щита = 1/2 ЕЗ щита. Например, большой щит с 12 ЕЗ имеет Прочность, равную 6. Прочность вычитается из Единиц Здоровья, которые теряет щит.

Сопrotивление к Повреждениям: щиты обладают Сопrotивлением к Колющим и Проникающим повреждениям. Учтите, что применение этого правила может понизить динамику боевых сцен.

Удар щитом: минимальная сила для ударов щитом равна минимальной Выносливости для ношения щита. Возможна ситуация, в которой герой может носить щит, но не может им бить.

Герой может одновременно нести два щита. В этом случае, он получает Бонус к защите обоих щитов.

Сложность покупки (СП): абстрактная стоимость щита или доспеха. Подробнее смотрите раздел «Богатство».

Доспехи и Осечка: доспехи также, как и оружие, подвержены износу и могут иметь свойство Осечка X. Если герой в таком доспехе совершает Активную проверку и выбрасывает на K20 число, равное X или меньше его, Проверка проваливается. Если на одну проверку герой имеет несколько Осечек из различных источников, используйте наихудшую.

Износ доспехов и щитов: совершите проверку Износа, если герой, снаряженный доспехом или щитом, получил физические Повреждения в течение сцены, получил Критический Удар, или выкинул Критический провал на Активную проверку в течение сцены.

Название	Бонус к Защите	Минимальная Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	Ц	Вес
Кожаная куртка или плащ	+1	8	Любой	Нет	6	3
Набивной	+1	9	Любой	Есть	3	5
Бронежилет скрытого ношения*	+3	7	Любой	Нет	16	1
Клепанный кожаный	+2	10	Любой	Нет	6	6.5
Гражданский бронежилет	+4	8	+5	Нет	17	1.5
Кольчужная рубаха	+3	11	+3	Нет	10	9
Полицейский бронежилет	+5	9	+4	Нет	19p	4
Чешуйчатый	+4	12	+2	Есть	11	23
Военный бронежилет	+6	10	+3	Нет	20p	5
Кираса	+5	13	+2	Нет	15	17
Броня групп быстрого реагирования	+8	11	+1	Есть	21o	8
Броня групп специального назначения	+10	12	+1	Есть	22o	10
Силовой доспех* ^o	+14	12/15	0	Есть	27в	20*
Тяжелый силовой доспех* ^o	+14	14/17	0	2 Помехи	35в	50*

***Силовой доспех:** 1 час работы доспеха требует расходников с СП 10. Это включает источник питания сервопривода и химические реагенты для системы регенерации воздуха. Доспех дает герою Иммуитет к Загрязняющим Повреждениям и воздействию газов в течение часа. До тех пор, пока работают сервоприводы, игнорируйте вес доспеха и используйте меньший показатель минимальной Выносливости. Герой может заменить расходники, не теряя защитных свойств доспеха.

***Тяжелый силовой доспех:** этот доспех следует всем правилам работы и получает все преимущества Силового доспеха. В дополнение, герой в Тяжелом силовом доспехе получает Прочность 5.

ЩИТЫ

Название	Бонус к Защите	Минимальная Вн	Максимальный модификатор Лв	Помеха для проверок Скрытности	Особые правила	Ц	Вес
Баклер	+1	7	Любой	Нет	-	2	2
Щит	+2	10	+4	Нет	-	2	5
Большой щит	+3	12	+3	Есть	-	4	10
Башенный щит	+4	14	+1	Есть	Башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	7	15
Полицейский башенный щит	+5	12	+1	Есть	Полицейский башенный щит не может использоваться для удара. За ним можно укрыться целиком.	15	10

ПЕРЕНОС ТЯЖЕСТЕЙ

Весы в игре измеряются в килограммах. Комфортная нагрузка для героя равна значению его Силы \times 3. Если герой несет большой вес, то его Скорость делится на 2. Если нагрузка героя превышает параметр его Силы \times 5, все его активные проверки совершаются с Помехой, а все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Максимальная нагрузка героя, с которой он может передвигаться, равна его Силе \times 10.

Герой может толкать, тянуть и отрывать от земли вес, вдвое превышающий его максимальную нагрузку. Если герой толкает или тянет вес, превышающий его максимальную нагрузку, его Скорость падает до 1. В противном случае герой передвигается с половиной Скоростью (если только не тянет свой комфортный вес).

Большие герои могут нести большой вес. Герой увеличивает вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей, за каждую категорию размера больше среднего. Маленькие герои ополовинивают эти параметры за каждую категорию размера меньше среднего.

Четвероногие существа: четвероногие существа, такие, как кони и мулы, способны переносить большой вес. Увеличьте вдвое все параметры, связанные с переносом тяжестей после учета бонусов или штрафов за размер. Например, чтобы определить комфортную нагрузку для Большого коня, умножьте его Силу на 3, затем на 2 за размер, и еще на 2 – за четвероногость. Маленькая лайка при этом будет способна нести такой же вес, как Средний человек с аналогичным параметром Силы. Обратите внимание, что гигантские скорпионы, муравьи и змеи считаются четвероногими для определения нагрузки!

Если подробные подсчеты переносимого веса кажутся вам слишком обременительными или не слишком важными для вашей истории, считайте, что герои без особых затруднений могут переносить вес, равный их Силе \times 10 и толкать или тянуть вес, равный их Силе \times 20. В конце концов, они герои, и этим все сказано!

ПАДЕНИЕ

Падая или прыгая с большой высоты, герой может пострадать. Герой может спрыгнуть с высоты в 3 метра без всякого вреда для себя. За первый метр после 3 герой теряет 1 ЕЗ, за второй – 2 ЕЗ, за третий – 4 ЕЗ, за пятый – 8 ЕЗ и т. д. Потеря Единиц Здоровья суммируется, то есть, спрыгнув с высоты 6 метров, герой потеряет 7 ЕЗ. Если при прыжке герой теряет число Единиц Здоровья, достаточное для нанесения Опасной раны, то он ломает ногу. Герой может сломать обе ноги, если потерял Единиц Здоровья в 2 раза больше достаточных для нанесения Опасной раны. Успешная проверка Атлетики против **|10 + высота в метрах (первые 3 метра считаются!)** | избавит героя от перелома ног, но не избавит его от потери Единиц Здоровья.

Если герой *падает*, то есть не мог сгруппироваться и подготовиться к прыжку, то он теряет 2 ЕЗ за каждый метр, который пролетел. Возможно, потребуется проверка Неприятностей, чтобы определить, отделался герой синяками, или получил серьезные травмы.

БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Очередь: в бою герои и статисты действуют по Очереди. Очередь героя состоит из Перемещения, Действия и Быстрого действия.

Очередность в бою: первым действует герой или статист с наибольшей Реакцией. Если у двух героев или статистов одинаковая Реакция, первым действует тот, у кого больше Ловкость. Если и они равны, первым действует выигравший Состязание в Реакции.

Один полный **Круг** (то есть Очереди всех героев и статистов, принимающих участие в сцене) занимает **5 секунд**. Подразумевается, что герои и статисты действуют в бою одновременно, однако для удобства игры круг разделен на Очереди. Статисты под управлением мастера действуют в одну общую Очередь, однако мастер может разделить их Очереди в соответствии с параметрами Скорости. Общая Очередь ориентируется на статиста с наименьшей Реакцией.

Для **Перемещения** используется значение Скорости – столько метров/клеток может преодолеть герой в свою Очередь.

Во время **Действия** герой использует предметы, атакует, убеждает окружающих прекратить кровопролитие или делает что-то еще, требующее концентрации внимания.

Герой может отказаться от Перемещения или Действия, чтобы подняться с земли/взять предмет/*аккуратно* положить предмет/привести оружие в боевую готовность/убрать оружие в ножны/перезарядить стрелковое оружие со свойством Перезарядка/вскочить в седло. Также герой может отказаться от Действия, чтобы совершить дополнительное Перемещение, или отказаться от Перемещения или Действия, чтобы получить дополнительное Быстрое действие.

Быстрое действие включает односложные фразы, быстрые жесты, шаги в пределах 1 метра и броски предметов без намерения кому-то повредить или поразить конкретную цель. Хрупкие предметы могут сломаться или разбиться! У героя есть лишь одно Быстрое действие за круг, но мастер может отступать от правила, если считает ситуацию располагающей к этому. Обратите внимание, что иногда выполнение Быстрого действия возможно и в чужую Очередь. Такие случаи указаны в описании соответствующих Трюков, Атрибутов и заклинаний.

Перемещение через занятые области: если герой желает пройти через область, занятую враждебным существом, он должен пройти проверку Атлетики против **[10 + Дб противника + Бонус/штраф размера противника]**. В случае успеха герой передвигается через занятую область, в случае провала останавливается рядом с противником. Перемещение героя на этом заканчивается.

Перемещение, Действие и Быстрое действие используются в любых комбинациях. Например, совершая Быструю атаку, герой со Скоростью 6 может за одну Очередь пройти на 1, атаковать, потом пройти на 2, атаковать еще раз, затем пройти на 3 и уронить предмет.

Трудный ландшафт. Иногда перемещение героя затруднено густым подлеском, глубоким снегом, скользким льдом, качающейся палубой... В такой ситуации Скорость героя ополовинивается.

Лежащий герой. Герой может упасть, потратив на это Быстрое действие. Дистанционные атаки по лежащему герою совершаются с Помехой, атаки в ближнем бою по нему совершаются с Преимуществом. Лежащий герой может ползти с половинной Скоростью и атаковать в ближнем бою с Помехой. В остальном герой действует по обычным правилам.

Внезапное нападение. Если герой не заметил врага или заметил в последний момент (то есть провалил проверку Наблюдательности против Скрытности врага), он захвачен врасплох. Герой не может Перемещаться и Действовать, независимо от своей Реакции, а также вычитает модификатор Ловкости и бонус щита из своей Защиты. Если герой дожил до своей следующей Очереди, он сражается по обычным правилам.

Все на одного: сражение с несколькими противниками требует от воина высочайшего мастерства. Если герой сражается с несколькими противниками, он должен выбрать, кому из них он уделяет

больше внимания в начале своей Очереди. Выберите число противников, равное **|Модификатор Мудрости героя +1|** (минимум 1). Они атакуют героя, как обычно. Все противники сверх этого числа атакуют героя с Преимуществом.

Невидимки: если герой атакует невидимого (из-за укрытия или по иным причинам) противника, бросок совершается с Помехой. Если невидимого противника нет в атакуемой области, герой автоматически промахивается. Невидимые существа атакуют по правилам Внезапного нападения. Если существо невидимо благодаря Скрытности, а не по каким-то иным причинам, то атаковав (вне зависимости от успеха атаки) оно обнаружит себя.

В НАЧАЛЕ БОЕВОЙ СЦЕНЫ

1) Определите, подвергся ли кто-то из участников Внезапному нападению. Обычно это сопряжено с проваленными проверками Наблюдательности против Скрытности противника. Если никто из участников сражения не пытался передвигаться скрытно и *ожидал* нападения, фактор внезапности вряд ли стоит учитывать. С другой стороны, Стремительный герой, герой с трюком «Гопля!» или герой с высокой Реакцией вполне может застать противников врасплох, молниеносно выхватив оружие и атаковав!

2) Определите позиции участников сцены относительно друг друга и окружающих предметов. На обсуждение этого стоит потратить несколько минут (или даже больше), чтобы игроки четко представляли возможности героев и их противников.

3) Начало Круга. Все участники сцены совершают свои действия в порядке, определяемом их Реакцией. Возможно, для завершения битвы понадобится больше одного Круга.

ЗОНЫ ПОРАЖЕНИЯ

Герой может выбрать для атаки любую из перечисленных зон.

Зона поражения	Штраф к Доблести/Меткости
Торс	0
Конечность	-2
Пах	-3
Шея	-5
Голова	-5
Глаз	-7

Торс: попадание по торсу не вызывает никаких эффектов, кроме синяков, шрамов, шишек и потери Единиц Здоровья.

Конечность: попадание по руке или ноге может вызвать перелом или потерю конечности.

Пах: мужчина, получивший удар в пах, должен пройти проверку Выносливости против **|10 + потерянные ЕЗ|**. При провале он не может Действовать число Очередей, на которое провалил проверку (хотя может орать, сквернословить и совершать Быстрые действия). Все атаки по нему совершаются с Преимуществом.

Шея: если шея одновременно теряет **|ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн ≥ 1 |**, то жертва умирает. Без проверок. В случае Колющего или Проникающего удара смерть наступает от обильного кровотечения, Дробящие атаки ломают позвоночник, Рубящие удары обезглавливают.

Голова: получивший удар в голову должен пройти проверку Выносливости против **|10 + потерянные ЕЗ|**. При провале жертва теряет сознание. Если в голову нанесена Опасная рана, жертва должна

преуспеть в проверке Вн против 15, или умереть.

Глаз: не может быть выбран для поражения Громоздким оружием. Потеря 2 и более ЕЗ приводит к потере глаза. Существо, потерявшее все свои глаза, Слеплено. Крупных существ ослепить сложнее – Большое существо лишается глаза при потере глазом 3 ЕЗ, огромное – 4 ЕЗ, гигантское – 5 ЕЗ. Маленькие и крошечные существа теряют глаз при потере глазом 1 ЕЗ. Лишние Повреждения наносятся в Голову.

Если атака имеет Колющий или Проникающий тип повреждений, утройте успешно нанесенные Повреждения – атака поражает не только глаз, но и мозг! В этом случае, получивший удар должен пройти проверку Выносливости против **[10 + потерянные ЕЗ]** или потерять сознание. Проверка совершается с Помехой.

Если Колющая или Проникающая атаке наносит Опасную рану, жертва должна преуспеть в проверке Вн против 15, или умереть. Проверка совершается с Помехой.

Зачастую глаза – самое уязвимое место на теле огромных монстров!

МАНЕВРЫ

Во время Действия герой может совершить Маневр. Перечисленные ниже маневры может выполнить любой герой, если он снаряжен соответствующим образом. Некоторые Маневры могут совмещаться друг с другом.

СОВЕРШЕНИЕ МАНЕВРА

1) Выберите цель. Герой не может поразить цель за пределами досягаемости оружия или заклятия.

2) Определите модификаторы. Как правило, это штраф зоны поражения, или штрафы за размер предмета при Разоружении или Поломке оружия. Также перед совершением проверки определите, есть ли у героя Преимущество или Помеха на нее.

3) Совершите необходимую проверку и определите последствия. Такие, как полученные целью маневра Повреждения или другие, не связанные с ними. Например, успех при Разоружении или Поломке оружия лишит противника оружия или уничтожит/повредит ценный предмет на его теле, а успех при Захвате даст герою возможность справиться с противником, не нанося Повреждений или просто сломать ему хребет.

Внимательно изучите возможности, которые предлагает перечень Маневров. Он включает абсолютное большинство действий, которые может совершить герой со своими противниками или окружением. Значительная часть Маневров предполагает сопротивление противника герою. Обратите внимание, что захваченные врасплох враги очень даже сопротивляются – просто недостаточно быстро. Если цель не сопротивляется, то используйте рекомендации из раздела «Когда бросать кубик».

Атака. Герой атакует в ближнем бою. Герой может атаковать противника в 1 метре от себя (или в 2 метрах, если его оружие Длинное) и должен совершить проверку Доблести. Цель атаки теряет **[ЕЗ = К20 + Доблесть – штраф зоны поражения – Защита цели]**. Неподвижные цели герой атакует с Преимуществом. Если в результате подсчета получается 0 или меньше, то удар соскользнул с доспеха или просто не достиг цели.

Герой может понизить свою Доблесть на любое число (минимум до 0), если желает нанести удар не в полную силу.

Атака с разбега. Герой преодолевает расстояние в интервале от своей Скорости +1 до своей Скорости $\times 2$, и атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Атака с разбега не может совмещаться с Быстрой атакой,

Дистанционной атакой и Выжиданием, но может совмещаться с другими маневрами. Если герой совершает Сокрушительную атаку с разбега, он получает 2 Преимуществ... Как и враги при атаках по нему до начала его следующей Очереди!

Обратите внимание, что Перемещение героя уже учтено в этом Маневре, то есть при его использовании герой может преодолеть расстояние, не превышающее его Ск х 2.

Быстрая атака. Герой совершает 2 атаки. Если герой атакует с двух рук, и оба оружия Легкие, только одна атака совершается с Помехой. Каждой из этих атак герой может выполнять Финт, Разоружать, Ломать оружие, Сбивать с ног, Толкать или Захватывать.

Дистанционная атака. Герой стреляет или бросает предмет в цель. Если цель находится на Дальней дистанции, атака совершается с Помехой. Маневр может совмещаться с Быстрой атакой, если в описании оружия не сказано обратного. В Неподвижные цели герой стреляет с Преимуществом.

Сокрушительная атака. Герой атакует с Преимуществом. До начала его следующей Очереди все атаки по нему совершаются с Преимуществом. Сокрушительная атака не может совмещаться с Быстрой атакой, но может совмещаться с Финтом, Разоружением, Поломкой оружия, Сбиванием с ног, Толчком или Захватом.

Финт. Герой отвлекает противника. Герой должен пройти проверку Владения оружием/Рукопашного боя против **[10 + Владение оружием/Рукопашный бой противника (Ин, Мд)]**. Если проверка успешна, следующая атака (героя и любого его союзника) по этому противнику совершается с Преимуществом. Эффект длится до конца следующей Очереди героя, применившего Финт.

Защитная стойка. Герой сосредотачивается на обороне. Все атаки по нему до начала его следующей Очереди совершаются с Помехой. Лежащий на земле герой также может выбирать этот маневр!

Разоружение. Чтобы выбить предмет из рук противника, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + Дб противника + бонус щита]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф к своей Доблести за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). Если противник держит предмет в 2 руках, герой получает дополнительные -2 к проверке. Маневр не может повредить предмету-цели, однако хрупкие предметы могут разбиться, упав на землю!

В случае успеха маневра, предмет падает на землю на расстоянии от разоруженного, не превышающем модификатора Сл или Лв разоружающего. Разоружающий выбирает точку, в которую упадет предмет. Уменьшите расстояние в 2 раза, если выбитый из рук предмет Громоздкий или Длинный. Если в результате получается 0, предмет падает под ноги разоруженного.

Если хотя бы одна рука героя свободна, он может выхватить предметы и оружие из рук противника, используя Рукопашный бой! Если герой использует обе руки для хватания, он получает +2 к проверке. В остальном он действует по обычным правилам разоружения. При успехе оружие или предмет оказывается в его руках.

Если герой хватает противника за щит, то бонус щита не учитывается при проверке. Однако зачастую щиты основательно закреплены на руке, поэтому чтобы сорвать с нее щит понадобится дополнительная проверка Силы, Ловкости или Атлетики против **[15 + бонус щита]**.

Сломать оружие. Чтобы сломать предмет в руках противника, герой должен пройти проверку Доблести или Меткости против **[10 + Дб противника + бонус щита + Прочность предмета]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф к своей Доблести за размер предмета-цели (сверьтесь с таблицей ниже). За каждую единицу, на которую герой прошел проверку, он наносит 1 Повреждение предмету. Если герой пытается разбить щит, бонус щита не учитывается в сложности проверки.

Оружие/предмет	Штраф к Доблести атакующего при разоружении/поломке
Громоздкое и Длинное двуручное оружие, башенный щит	-1
Громоздкое или Длинное двуручное оружие, большой щит	-2
Двуручное оружие, Громоздкое или Длинное Универсальное оружие, щит, большой рюкзак	-3
Универсальное оружие, Громоздкое или Длинное одноручное оружие, рюкзак	-4
Одноручное оружие, баклер, широкий ремень,	-5
Легкое оружие, тубус, шапка, сумочка	-6
Кастет, перчатка, наруч, пузырек с таблетками, узкий ремень	-7
Перстень, браслет, ключ	-8

Сбить с ног. Чтобы сбить противника с ног, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + Дб противника + бонус щита ± бонус/штраф размера противника]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Герой получает штраф -2 за область поражения (ноги). Если существо стоит на 4 ногах, герой получает дополнительные -2. Если существо передвигается на брюхе, как люди-змеи или гигантские слизни, герой получает -4 к проверке! Маневр может выполняться лишь Длинным оружием или при помощи Навыка Рукопашного боя.

Толкнуть. Герой отталкивает противника на 1 метр прямо от себя. Чтобы сделать это, герой должен пройти проверку Доблести против **[10 + Дб противника ± бонус/штраф размера противника]**. Если противник подвергается Внезапному нападению, не учитывайте модификатор Ловкости в его Доблести.

Если маневр применяется одновременно с Атакой с разбега, герой отталкивает противника на 1 метр за каждую единицу, на которую прошел проверку. Герой не может оттолкнуть противника на большее число метров, чем свой модификатор Силы, но всегда толкает минимум на 1 метр в случае успеха проверки. Увеличьте максимальное расстояние толчка в 2 раза за каждую категорию размера, на которую толкающий больше толкаемого и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую толкающий меньше толкаемого.

Герой не может толкать существ и предметы, вес которых превышают его максимальную нагрузку.

Выжидание. Герой ожидает совершения некоего действия кем-то из окружающих. Любой другой маневр может быть выполнен, как Выжидательный. Например: Схватить, *если* враг потянется за оружием, Атаковать, *если* враг начнет Плести чары, и так далее.

Очередность событий при этом определяется Реакцией. Чтобы опередить противников, герой должен преуспеть в проверке Реакции против **[10 + Рц статиста]**. Боевые рефлекссы дают +4 к этой проверке.

Захват. Для маневра нужна как минимум 1 свободная рука. Герой проходит проверку Доблести (Рукопашный бой) против **[10 + Дб (Рукопашный бой) противника + штраф зоны поражения ± штраф/бонус размера]**.

Все атаки против схваченного имеют Преимущество в ближнем бою, пока он не освободится.

Если схватить противника не удалось, Очередь героя тут же заканчивается.

Схвативший может:

Совершать любые действия (в том числе в тот ход, когда совершен Захват) со следующими дополнениями и исключениями:

– Атаковать схваченного любым одноручным оружием (даже стрелковым). Схваченный вычитает модификатор Ловкости и щита из своей защиты, а атака совершается с Преимуществом;

– Атаковать другие цели по обычным правилам, если у него есть свободная рука с оружием ближнего боя или одноручным стрелковым оружием;

– Перемещаться на половину своей Скорости. Схвативший передвигается без ограничений, если схваченный на 2 и более размера меньше;

– Отпустить схваченного;

– Сменить зону, за которую удерживает противника. Герой должен пройти проверку Рукопашного боя против **|10 + Дб (Рукопашный бой) противника ± бонус/штраф размера|**. Герой получает штраф к своей Доблести за зоны поражения. Если герой использует для хватания/удерживания 2 руки, он получает +2 к этой проверке. Проверка совершается с Преимуществом;

– Блокировать противника. До начала своей следующей Очереди схвативший не дает схваченному выполнять любые действия (даже говорить). Все что может делать схваченный – это пытаться вырваться. Схвативший не может перемещаться и совершать никаких действий, кроме Быстрых.

– Душить схваченного. Для этого противник должен быть схвачен за шею. Схваченный теряет **|ЕЗ = 10 + Навык Рукопашного боя схватившего + модификатор Сл схватившего – модификатор Вн схваченного|**. Если в ходе удушения Единицы Здоровья схваченного достигает 0, он теряет сознание;

– Бросить схваченного. Он падает в X метрах от бросающего, где X равен **|Рукопашный бой бросающего + модификатор Лв бросающего + модификатор Сл бросающего – Рукопашный бой бросаемого – модификатор Лв бросаемого – модификатор Сл бросаемого|**. Бросающий указывает точку, в которой приземлится бросаемый. При падении бросаемый теряет столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетел. Если бросаемый не долетел до указанной точки, он падает максимально близко к ней и теряет столько Единиц Здоровья, сколько метров пролетел. Когда бросаемый сталкивается с другим существом, оно падает, если **|Сл бросаемого + Бонус доспеха бросаемого + Бонус щита бросаемого ± бонус/штраф размера бросаемого ≥ Защита существа + Модификатор Сл существа ± Прочность существа |**. Существо теряет 1 ЕЗ за каждую единицу разницы не в свою пользу. В противном случае ЕЗ теряет бросаемый. Повреждения от падения и столкновения считаются Дробящими.

Если в результате подсчета расстояния получается 0, бросающий отпускает и Толкает противника. Если в результате подсчета расстояния получается отрицательное число, бросающий падает! Существо может быть брошено на расстояние в метрах, не превышающее модификатора Сл или Лв бросающего. Увеличьте максимальное расстояние броска в 2 раза за каждую категорию размера, на которую бросающий больше бросаемого и уменьшите в 2 раза за каждую категорию, на которую бросающий меньше бросаемого.

Герой не может бросать существ и предметы, вес которых превышают его комфортную нагрузку x 2.

Схваченный может:

– Атаковать схватившего с Помехой. Для атаки может использоваться только Легкое оружие, шипы на доспехе или панцире, а также кулаки (зубы, когти, клювы, щупальца и т. п.). В остальном атака проводится по обычным правилам;

– Плести чары, если может соблюсти необходимые для этого условия (что бывает затруднительно, если героя держат). Все проверки, необходимые для успеха заклинания, совершаются с Помехой.

– Попытаться вырваться. Чтобы вырваться, схваченный должен пройти проверку Рукопашного боя, Силы, Ловкости или Атлетики (Сл, Лв) против **|10 + Навык Рукопашного боя схватившего + модификатор Сл/Лв схватившего ± бонус/штраф размера схватившего|**;

– Достать Легкое оружие. Схваченный *может* отказаться от Перемещения, чтобы достать оружие, несмотря на то, что фактически обездвижен;

– Проводить Быстрые действия.

Схваченный не может:

– Передвигаться, если только не превышает схватившего размером на 2 или больше. Также существа, размером превышающие схватившего, могут атаковать и другие цели (без Помехи), кроме схватившего.

Схвативший/схваченный автоматически теряют Единицы Здоровья, если на доспехе схватившего/схваченного есть шипы. Потеря Единиц Здоровья равна разнице бонуса доспехов схватившего и схваченного. Например, если герой в кольчужной рубахе (бонус +3) схватил противника в шипованном военном бронежилете (бонус +6), то герой потеряет 3 ЕЗ (противник, само собой, не теряет ЕЗ). Шипы отнимают Единицы Здоровья в начале каждой Очереди схватившего или схваченного, пока схвативший не отпустит противника. Для того чтобы удерживать противника, покрытого шипами, схвативший должен пройти проверку Воли против **|10 + потерянные ЕЗ|**. При провале он отпускает его в начале своей следующей Очереди!

Многорукие существа, имеющие более одной пары рук, получают бонусы в +2 (или дают штрафы в -2 герою) за каждую пару рук, которой хватают или удерживают.

ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ

Дистанционные атаки имеют 2 типа дистанций: Ближняя и Дальняя. Эти дистанции указаны в статистиках стрелкового оружия и описании заклинаний. Если цель находится за пределами Дальней дистанции, герой не может поразить ее. Атаки на Дальней дистанции совершаются с Помехой. Герой должен совершить проверку Меткости. Цель теряет **|ЕЗ = К20 + Меткость – штраф зоны поражения – Защита цели|**.

Герой может понизить свою Меткость на любое число (минимум до 0), если желает поразить цель вскользь.

Перемещение и дистанционные атаки: если в свою Очередь герой перемещается и стреляет, проверка Меткости совершается с Помехой.

Прицеливание: герой может пропустить свою Очередь и объявить, что он Прицеливается. Прицелившийся герой получает Преимущество при проверках Меткости. Если герой пропускает 2 Очереди подряд, он получает 2 Преимущества. Если герой пропускает 3 Очереди подряд, он получает 2 Преимущества и игнорирует Помеху при стрельбе на Дальнюю дистанцию. Если во время Прицеливания герой одновременно теряет Единицы Здоровья, равные или превышающие значение его Воли, он теряет все бонусы Прицеливания и должен начинать заново. Прицеливание не может сочетаться с Быстрой атакой, но может сочетаться с Плетением чар, являющихся Магическими стрелами. Герой может прицеливаться только в цель, которую видит.

Быстрая атака и дистанционные атаки: герой может совершать Быструю атаку стрелковым оружием, если у оружия отсутствует свойство Перезарядка или Метательное.

Дистанционные атаки в ближнем бою: герой совершает дистанционные атаки с Помехой, если в 1 метре от него находится противник. Герой совершает дистанционные атаки с Помехой, если его цель находится в ближнем бою.

Укрытия делится на 2 типа: мягкое (кусты, высокая трава, куча хвороста) и твердое (камни, стены, башенные щиты). При стрельбе в противника в мягком укрытии герой получает 1 Помеху, при стрельбе по противнику в жестком укрытии – 2 Помехи. В случае промаха герой поражает укрытие. Укрытия могут быть Повреждены и уничтожены.

ТИПЫ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Дробящие
Загрязняющие
Кислотные
Колющие
Ледяные
Огненные
Проникающие
Рубящие
Электрические
Ядовитые

Атака может иметь несколько разных типов Повреждений.

Сопротивление, Уязвимость, Иммуитет и Родная стихия: уязвимость к определенному типу Повреждений увеличивает успешно нанесенный урон в 2 раза. Сопротивление к определенному типу Повреждений уменьшает успешно нанесенный урон в 2 раза. Иммуитет к определенному типу Повреждений делает существо *абсолютно* невосприимчивым к этому типу Повреждений. Тип Повреждений, являющийся для цели Родной стихией, не отнимает ее ЕЗ, а восстанавливает их! ЕЗ цели все еще не могут превышать максимальной величины. Помимо этого, Родная стихия может усилить цель – например, дух огня, получивший Повреждения от Огненного шара, может увеличиться в размерах и стать куда агрессивнее.

Атаки с несколькими типами Повреждений: некоторые виды оружия могут наносить Повреждения разных типов – например, меч может наносить как Рубящие, так и Колющие повреждения. В этом случае, выберите тип Повреждений перед атакой.

Также существуют виды оружия и заклинания, которые имеют несколько типов Повреждений одновременно – например, удар горящим факелом нанесет Огненные и Дробящие Повреждения, а заклинание Ледяное Копье обладает Волшебным, Ледяным и Колющим типами Повреждений. Возможна ситуация, в которой цель будет иметь Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки одновременно, или даже Уязвимость к одному из них и Сопротивление к другому.

Если цель имеет Уязвимость к нескольким типам Повреждений атаки сразу, удвойте успешно нанесенные Повреждения за каждую Уязвимость. Например, если гигантский слизень имеет Уязвимость к Огненным Повреждениям и Дробящим Повреждениям, то удар горящим факелом нанесет в 4 раза больше Повреждений, чем обычно.

Уязвимость и Сопротивление сводят друг друга на нет. Например, если ледяной великан имеет Уязвимость к Огненным Повреждениям и Сопротивление к Рубящим, удар Огненного меча нанесет ему обычные Повреждения. Если бы при этом великан имел Уязвимость и к Магическому типу Повреждений, то удар нанес бы удвоенные Повреждения.

Иммуитет к любому виду Повреждений, которые включает атака, не позволяет ей наносить Повреждения цели. Так, если благодаря защитным чарам деревянная стена замка имеет Иммуитет к Магическому типу Повреждений, Огненный шар не сможет ей повредить и не сможет ее поджечь, хотя обычный факел и немного смолы вполне с этим справятся. Родная стихия действует сходным образом, за исключением того, что атака восстановила бы ЕЗ стены.

Прочность: камень, сталь, лед и многие другие материалы имеют показатель Прочности. Прочность вычитается из Повреждений, нанесенных цели. Некоторые существа – например, стальные големы и ожившие деревья – также обладают Прочностью!

Критический удар (КУ): когда во время проверки Доблести или Меткости на кубике выпадает число, указанное в этой графе, атака получает дополнительные свойства, если цель потеряла хотя бы 1 ЕЗ. Свойства зависят от типа Повреждений, которое наносит оружие.

Если при атаке на кубике выпадает 20, цель теряет 1ЕЗ даже в том случае, если Доблесть или Меткость героя недостаточны, чтобы нанести Повреждения. Эффекты КУ применяются в полном объеме.

Дробящие: получивший КУ Оглушен.

Загрязняющие: получивший КУ не может использовать модификаторы Ловкости и Силы до конца сцены.

Рубящие: получивший КУ страдает от Кровотечения.

Колющие: получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения.

Проникающие: снаряд засел внутри тела! Получивший КУ страдает от Внутреннего кровотечения. После завершения боя он страдает от Агонии до тех пор, пока снаряд не будет извлечен (Врачевание против 15).

Если герой подвергается лечению до того как снаряд извлечен, он больше не страдает от Агонии и Внутреннего кровотечения, но боль дает о себе знать. Все активные проверки героя совершаются с Помехой до тех пор, пока снаряд не извлечен. Последующая сложность проверки Врачевания для извлечения снаряда возрастает до 20.

Огненные: получивший КУ Загорается.

Кислотные: получивший КУ начинает Растворяться. Состояние наступает даже в том случае, если цель не потеряла Единицы Здоровья при атаке.

Электрические: получивший КУ сбит с ног.

Ледяные: получивший КУ становится Неподвижным до конца своей следующей Очереди.

Ядовитые: получивший КУ Отравлен.

Загрязнение: цивилизация не просто умерла – ее останки отравлены. Опасность таится в самых неожиданных местах, в самых невинных с виду предметах, в воздухе, воде и пище. Полуразложившийся труп цивилизации может доставить немало проблем героям...

ЕЗ, потерянные благодаря Загрязняющим Повреждениям, не могут быть восстановлены обычными методами. Для восстановления потерянных таким образом ЕЗ необходимы специальные препараты или технические средства.

0 ЕЗ и Загрязняющие Повреждения: если ЕЗ героя достигают 0 благодаря Загрязняющим Повреждениям, совершите проверку Выносливости против 15, как обычно. В случае провала герой не умирает, но находится в Состоянии Агонии и в зависимости от антуража истории становится жертвой скоротечной лучевой болезни, супервируса, ужасной мутации, зомбификации или прозаической (но все еще смертоносной) дизентерии. Все, находящиеся в 1 метре от него, получают 1 Загрязняющее Повреждение в час. У его соратников есть **[Выносливость героя]** часов, чтобы найти антибиотики, сыворотку-противоядие, антирад-капельницу, нанодок или другое чудодейственное средство, которое выведет всю дрянь из организма, сохранив герою жизнь и здоровье. Если они не успеют, герой погибнет в ужасных мучениях, оставив на память свой Загрязненный труп.

СОСТОЯНИЯ

Физические и магические воздействия могут повлиять на состояние (и поведение) героя, как в бою, так и вне его. Эффекты двух одинаковых Состояний, происходящих из различных источников, не складываются, за исключением Кровотечения, Внутреннего Кровотечения и Растворения.

Агония: герой охвачен мучительной болью. Герой может действовать только в случае успешной проверки Воли против 20. В боевых сценах совершайте проверку каждую Очередь героя,

в остальных – каждые 10 минут внутриигрового времени. При провале все, на что способен герой – лежать, вопить и поносить злую Судьбу. При успехе проверки герой держит себя в руках, но не может атаковать и передвигается с половинной Скоростью. Состояние длится, пока герой не будет вылечен (если Агония вызвана потерей ЕЗ), или не получит квалифицированную медицинскую помощь (если Агония вызвана переломом). Сильное обезболивающее также поможет на какое-то время.

Внутреннее кровотечение: жизненно важные органы героя повреждены. Каждую свою Очередь герой теряет **|5 ЕЗ – модификатор Вн|** (минимум 2 ЕЗ), до тех пор пока не будет исцелен чарами или не получит квалифицированную медицинскую помощь (Врачевание против 15).

Возгорание: в начале своей Очереди горящее существо/предмет теряет 5 ЕЗ. Горящее существо может пропустить свою Очередь, чтобы потушиться. В этом случае до начала следующей Очереди существа атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения.

Состояние длится **|5 – модификатор Ловкости цели| Кругов** (минимум 1 Круг).

Кровотечение: герой истекает кровью. Каждую свою Очередь герой теряет 1 ЕЗ, до тех пор пока не будет исцелен чарами или перевязан (Врачевание против 10).

Неподвижность: по каким-то причинам герой не может двигаться и защищать себя. Он может быть схвачен, заморожен, опутан сетью, или просто спит. Защита героя падает до **|10 + бонус доспеха (но не щита!)|**. Все атаки по герою совершаются с Преимуществом (однако, если герой упал, стрелковые атаки совершаются без него).

Оглушение: герой ненадолго теряет связь с реальностью (обычно из-за доброго удара по голове или под дых). Герой пропускает свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – модификатор Вн|** (минимум 1 Очередь).

Ослепление: герой ничего не видит. Все атаки по нему совершаются по правилам Внезапного нападения. Герой атакует с 2 Помехами. Он не может атаковать цели, находящиеся от него на большем расстоянии в метрах, чем его навык Внимательности.

Отравление: герой находится под действием яда. В дополнение к эффекту яда герой совершает все проверки с Помехой. Опьянение попадает в эту категорию!

Ошеломление: герой приходит в замешательство и пропускает свою следующую Очередь. В дальнейшем герой совершает все свои активные проверки с Помехой число Очередей, равное **|5 – модификатор Ин|** (минимум 1 Очередь). Также это состояние может быть причиной недосыпа, злоупотребления алкоголем или наркотиками. Тогда избавиться от него поможет только полноценный отдых.

Ранен: обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема. Скорость героя ополовинивается.

Растворение: в начале своей Очереди существо/предмет теряет 1 ЕЗ вне зависимости от своей Прочности. Если жертва была одета, она может остановить действие эффекта, пропустив 2 Очереди и сорвав с себя одежду. Если одежды на жертве не было... Ей понадобится помощь квалифицированного алхимика и проверка Навыка Эксперт (алхимия) против 15.

Если меры не были приняты, состояние заканчивается через **[10 + Повреждения, нанесенные вызвавшей Состояние атаккой] Кругов**. Обратите внимание, что Растворение вызывается множеством самых различных субстанций и веществ, поэтому способ нейтрализации, который сработал в прошлый раз, в следующий может сделать только хуже! Проверка Алхимии необходима для каждого нового источника Растворения.

В конце сцены совершите проверку Неприятностей, чтобы узнать, не пришло ли в негодность снаряжение жертвы (при желании, можно совершить отдельную проверку для каждого предмета).

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Никаких последствий, кроме едкого запаха, который исчезнет после хорошей стрики.
13-18	Незначительные повреждения. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку Ремонта против 15, или возместив мастеру 1/4 Ц предмета (минимум 1 Ц). До завершения ремонта оружие получает Осечку 6.
7-12	Серьезные повреждения, все еще поддающиеся ремонту. Герой может исправить их самостоятельно, совершив проверку Ремонта против 20, или возместив мастеру 1/2 Ц предмета (минимум 1 Ц). До завершения ремонта оружие получает Осечку 10.
1-6	Снаряжение приведено в полнейшую негодность. Возможно, удастся всучить его подвыпившему старьевщику и выручить пару стрелянных гильз...

Серьезно ранен: обычно это состояние связано с потерей ЕЗ героем, но иногда оно возможно и в иных случаях – например, если герой страдает от вывиха или последствий болевого приема. Все активные проверки героя совершаются с Помехой.

Сон: герой спит. Все проверки Внимательности героя совершаются с Помехой. Пока герой спит, он неподвижен. Если герой проснулся и вынужден сразу же действовать, он Ошеломлен. Героя автоматически разбудит достаточно громкий звук – такой, как выстрел из пистолета или звон медного колокольчика. Более тихие звуки потребуют проверки Внимательности (с Помехой)!

Удушье: герой задыхается. Все его проверки совершаются с Помехой. Герой теряет сознание, если состояние продлится дольше, чем **[Вн x 10] секунд**, и умрет вне зависимости от величины его ЕЗ, если состояние продлится дольше, чем **[Вн x 20] секунд**. Для Крепыша увеличьте длительность обоих промежутков вдвое.

Усталость: все активные проверки совершаются героем с Помехой. Атаки по герою совершаются с Преимуществом.

Ужас: герой дрожит от ужаса. Он совершает все активные проверки с Помехой, пока источник его ужаса находится поблизости (в зоне видимости или слышимости). В дальнейшем состояние длится число Очередей, равное **[10 – Вл героя]**.

РАНЫ, ИХ ПОСЛЕДСТВИЯ И ЛЕЧЕНИЕ

Атаки и вредоносные эффекты отнимают Единицы Здоровья героя. Потеря Единиц Здоровья называется Повреждением. Если герой пережил Повреждения, Единицы Здоровья могут быть восстановлены до максимума посредством еды, отдыха, или медицинской помощи.

Опасная рана: если герой одновременно теряет **1/4** и более от максимальных Единиц Здоровья, он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, то он

продолжает сражаться. В противном случае он Теряет сознание.

Потеря сознания: герой, потерявший сознание, придет в себя через **[10 минут × потерянные ЕЗ]**. Если не замерзнет, не истечет кровью, не будет добит победителями или съеден дикими тварями. Герой, пришедший в сознание в 0 Единиц Здоровья, страдает от ран и находится в Агонии!

Герой немедленно приходит в сознание, если его Единицы Здоровья поднимаются выше 0.

Смерть: как только герой теряет последнюю Единицу Здоровья, он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, то теряет сознание и остается жив (и обзаводится парой впечатляющих шрамов). В противном случае герой умирает.

Смерть и статисты: для ускорения боевых сцен мастер может считать проверки Выносливости статистов при Потере конечностей, Опасных ран и Смерти автоматически проваленными и совершать их только в тех сценах, которые он и игроки считают важными. Также мастер может делать проверки, если игроки желают захватить статиста живым.

Правила, перечисленные ниже, позволяют вам дополнительно детализировать боевые сцены. Если жанр и настроение вашей истории не предусматривает подобных деталей, игнорируйте их.

Ранен: если Единицы Здоровья героя достигают **2/3** от максимальных, то он Ранен. Его Скорость ополовинивается.

Серьезно ранен: если Единицы Здоровья героя достигают **1/3** от максимальных, то он Серьезно ранен. Все его активные действия совершаются с Помехой. Также он должен совершить проверку Выносливости против 15. Если герой проходит проверку, он продолжает сражаться, пока Единицы Здоровья не достигнут 0. В противном случае он теряет сознание.

Переломы: попадание по руке или ноге может вызвать перелом. Когда конечность одновременно теряет **1/5** или более от максимальных Единиц Здоровья, она считается сломанной. Лишние Повреждения теряются. Переломы считаются Опасной раной.

Потеря конечностей: если конечность одновременно теряет **[ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн]**, то она отрублена, размолота в кашу или приведена в полнейшую негодность каким-то иным образом. Лишние повреждения теряются. Герой, потерявший конечность, находится в состоянии Кровотечения. Если модификатор Выносливости равен 0 или отрицательному числу, для потери конечности необходимо потерять **[ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ +1]**. Само собой, потеря конечности считается Опасной раной!

Обезглавливание: если шея одновременно теряет **[ЕЗ = 1/4 от максимальных ЕЗ + модификатор Вн]**, то герой умирает. Без проверок. Разумеется, это относится к живым гуманоидным существам, у которых мозг находится в голове. Умертвия, разумные грибы, трехголовые драконы и тому подобные создания вполне могут существовать и без головы (или одной из них).

Однорукие герои: однорукие герои не могут использовать Двуручное оружие. Если рука обрублена ниже локтя, герой может закрепить на ней щит или одноручное оружие.

Одноногие герои: одноногий герой с костылем или протезом считается перемещающимся по Трудному ландшафту. Да, это значит, что одноногий герой с костылем/протезом и Чувством равновесия не испытывает никаких неудобств при движении. Костыль может использоваться для атаки! Без костыля или протеза одноногий герой перемещается на **1/3** своей Скорости. Одноногие герои не могут использовать Громоздкое оружие.

Безногие герои: безоногие герои понижают свой размер на 1 категорию. В свою Очередь безоногие герои могут перемещаться на 1 метр. Если у безоного героя есть какое-то средство перемещения – например, тачка с колесиками, он может передвигаться на число метров, равное своему модификатору Лв. Безногий герой атакует в ближнем бою с Помехой. Враги атакуют безоного героя с Преимуществом. Безногие герои не могут использовать Громоздкое и Длинное оружие.

ОТДЫХ

Во время 8-часового отдыха герой восстанавливает Единицы Здоровья, равные модификатору Вн (минимум 1). Если при этом герой получает квалифицированный медицинский уход, он восстанавливает в 2 раза больше Единиц Здоровья (минимум 2). У лекаря должно быть хотя бы 1 Очко опыта в Медицине, и он должен потратить на уход за раненым не меньше 4 часов. Один целитель может одновременно присматривать за числом раненых, равным его модификатору Интеллекта.

Сломанные конечности требуют особого внимания целителя. Чтобы герой восстановил Единицы Здоровья, потерянные при Переломе конечности, врач должен пройти проверку Медицины против **[10 + потерянные конечностью ЕЗ]**.

Герой не может полноценно отдыхать, пока одет в доспех с Бонусом к защите +4 или больше.

КАВАЛЕРИСТЫ

Скакуном может служить любое существо, превосходящее героя на 1 категорию размера или больше.

Реакция кавалериста: чтобы определить Реакцию героя, сражающегося верхом, сложите Реакцию скакуна и Реакцию наездника и разделите результат на 2.

Действие и перемещение скакуна: скакун действует и перемещается в ту же Очередь, что и его наездник.

Проверки скакуна: Проверки Доблести, Меткости, Воли и Реакции скакуна совершаются с использованием Навыка Обращения с животными наездника. Например, если скакун атакует, его Навык Рукопашного боя заменяется Обращением с животными наездника. Скакун может использовать собственный Навык Рукопашного боя, если он больше Обращения с животными наездника.

Атаки скакуна: во время своего Действия скакун может совершать любые Маневры, доступные в соответствии с его Навыкам и снаряжением. Скакун не обязан заявлять такой же Маневр, как и наездник. Исключение составляет Атака с разбега.

Атаки по скакуну: совершаются по обычным правилам.

Атаки наездника: герой получает Преимущество в ближнем бою, если атакует существ, меньших по размеру, чем его скакун.

Атаки по наезднику: в ближнем бою при атаке по наезднику на скакуне, превышающем размер атакующего, атакующий получает Помеху, если не атакует Длинным оружием.

СКАКУНЫ

В этом разделе описаны некоторые из существ, которые могут служить скакунами и вьючными или тягловыми животными.

Проходимость скакунов: все скакуны из перечня ниже имеют Проходимость 5.

Скакун	ЕЗ	Зщ	Ск	Сл	Лв	Вн	Ин	Мд	Об	Рц	Вл	Дб	БПв	Ц	Размер	Комфортная нагрузка
Ослик	36	10	10	12	10	12	3	8	6	5	3	+1	0	5	Средний	72 кг
Мул	56	9	14	12	10	14	3	10	6	5	4	+1	0	10	Большой	144 кг
Боевой конь	64	10	16	14	12	16	4	10	10	5	4	+4	0	18	Большой	168 кг
Кобо**	64	10	8*	18	12	16	2	8	12	4	3	+7	+1	15	Большой	108 кг
Пес	30	12	12	12	14	10	5	10	8	10	3	+5	+1	15	Средний	72 кг
Псевдодрakon**	72	12*	8	20	10	18	3	8	6	4	3	+6	+1	20	Большой	120 кг

Символ «*» обозначает качества скакунов, перечисленные в описательном блоке. **Символ «Ф»** обозначает скакунов, уместных лишь в фантастическом антураже.

Ослик: прозаический ослик, упрямый и не шибко умный, но достаточно крепкий, чтобы таскать ездока и немного поклажи, особенно, если никто куда не спешит.

Навыки: Атлетика +2.

Мул: недорогая и надежная скотина для езды и поклажи. Несмотря на непрезентабельный вид и припадки ослиного упрямства, мул весьма вынослив и способен выдавать приличную скорость на длинных дистанциях. А главное, его легко заменить!

Навыки: Атлетика +2.

Боевой конь: конь чистых кровей, быстрый и выносливый. Не спасует в бою и во время скачки.

Навыки: Атлетика +3, Рукопашный бой +1.

Кобо: большая нелетающая птица, худо-бедно годная для езды. Тупая, пугливая и агрессивная. Несмотря на это, некоторые находят кобо ужасно милыми.

Навыки: Атлетика +2, Рукопашный бой +1.

*Кобо до некоторой степени способно к полету. Пока нагрузка кобо не превышает Комфортную, оно может совершать прыжки дальностью до 15 метров и планировать с высоты до 30 метров.

Пес: крупный боевой пес, послушный и в меру понятливый.

Навыки: Атлетика +1, Рукопашный бой +2, Выживание +2, Наблюдательность +1.

Трюки: Боевые рефлексы.

Псевдодракон: здоровенная рептилия-мутант, по странной прихоти природы способная изрыгать огонь. Передвигается на мощных задних лапах. Медлительна, туповата и неплохо защищена массивными костяными пластинами, поверх которых можно надеть и *настоящий* доспех.

Навыки: Стрельба +3.

Бонус к защите: +3 (Костяные пластины).

*Псевдодракон обладает Огненным дыханием.

Название	Дистанция	Бонус к Повреждениям	Тип Повреждений	Шанс Критического удара
Огненное дыхание	Ближняя 10	+5	Огненный	17-20
	Дальняя 20	+3		

ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

Многие думают, если у них есть *тачила*, они могут отправиться *куда угодно*. На самом деле автомобиль – капризная и ненадежная штуковина. Он постоянно ломается и ограничивает путешественника буквально во всем. Перво-наперво – в выборе маршрута.

Проходимость транспортного средства: транспортное средство не может передвигаться по местности с Опасностью, превышающей его Проходимость.

Защита транспортного средства: предполагается, что транспортные средства из этой таблицы уже оснащены всеми возможными защитными приспособлениями в пределах разумной целесообразности. Модификатор Ловкости водителя прибавляется (или отнимается, если он отрицательный) к защите ТС.

Перегруженный транспорт: если нагрузка транспортного средства превышает Грузоподъемность не более чем в 2 раза, водитель получает Помеху на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства. Если нагрузка транспортного средства превышает Грузоподъемность не более чем в 3 раза, водитель получает 2 Помехи на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства с Помехой.

Буксировка: предполагается, что транспортное средство может буксировать вес, не превышающий свой собственный. Если буксируемый вес превышает вес транспортного средства не более чем в 2 раза, водитель получает Помеху на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства. Если буксируемый вес превышает вес транспортного средства не более чем в 3 раза, водитель получает 2 Помехи на Управление транспортом. В конце сцены совершите проверку Износа транспортного средства с Помехой.

Потеря ЕЗ транспортным средством: после потери $1/3$ ЕЗ транспортное средство теряет половину своей Скорости. После потери $2/3$ ЕЗ проверки Управления совершаются с Помехой.

Если транспортное средство одновременно теряет $1/4$ или более своих ЕЗ, водитель должен совершить проверку Управления против 15. При провале транспортное средство глохнет.

Попадания по двигателю или ходовой части транспортного средства могут быть весьма опасны! Если зона поражения одновременно теряет $1/5$ или более от максимальных Единиц Здоровья, она выходит из строя. Лишние Повреждения теряются, но водитель должен совершить проверку Управления против 15. При провале транспортное средство глохнет.

Ремонт транспортного средства: восстановление каждого 5 ЕЗ требует 1 часа работы, наличия Ремонта у механика и имеет СП 1.

Название	Размер	Защита	Прочность	ЕЗ	Максимальный Модификатор Лв водителя	Максимальная скорость, км/ч	Грузоподъемность, кг	Прходимость	Ц машины/Ц топлива на 100 км	Вес, кг
Велосипед	М	10	1	30	Любой	Сл+Вн водителя	80	4	-	20
Скутер или мопед	М	11	2	40	Любой	110	100	4	10/1	100
Мотоцикл	С	12	3	50	+5	220	150	3	12/2	300
Мусорный багги	Б	14	3	60	+4	150	350	4	15/4	750
Малолитражка	Б	13	4	60	+3	170	420	2	15/3	750
Легковой автомобиль	О	14	4	70	+3	200	500	2	20/5	1300
Прокатанная тачка	О	13	5	80	+2	250	420	2	25/10	1800
Спорткар	О	12	4	70	+4	300	300	1	25/12	1400
Лимузин	О	13	7	100	+1	200	700	1	20/7	2000
Минивэн	О	13	5	90	+2	200	1000	2	25/6	2000
Джип	Б	14	5	70	+3	170	550	3	25/8	1700
Армейский джип	О	14	10	100	+1	110	1000	4	30/11	2900
Пикап	О	13	7	90	+2	150	720	3	25/10	2100
Автобус	Г	13	7	140	+1	100	9500	3	30/10	6000
Грузовик	Г	15	10	120	+1	100	9000	3	30/15	8000
Армейский грузовик	Г	15	13	130	+1	100	8000	4	33/15	8000
Тягач	Г	14	10	130	+1	90	8000/15000*	3	35/15	6500
Армейский тягач	Г	14	15	140	+1	90	10000/34000*	4	38/20	12000
Трактор	Г	14	10	110	+1	40	3500	4	30/10	3500
Бульдозер	Г	12	20	140	0	16	4000	3	30/12	18000
БМП	Г	17	30	150	0	70	9000	4	40/15	13000
Танк	Г	21	40	200	0	60	10000	4	50/20	45000
Легкий винтовой самолет	Г	14	5	60	Любой	300	400	1**	35/15	750
Грузовой винтовой самолет	Г	13	12	120	0	650	60000	1**	70/30	120000
Военный вертолет	Г	18	7	100	+4	260	5000	4**	50/20	7000

*Через черту указана максимальная грузоподъемность полуприцепа, который может перевозить тягач.

**Прходимость летающих транспортных средств учитывается только при взлете и посадке. Также они всегда могут передвигаться на пределе скорости, если возникла такая необходимость.

ДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Хотя работающая техника после Катастрофы в большой цене, ее не очень-то берегут. В самом деле, если жалеть автомобиль, он, чего доброго, и хозяина переживет! Пустоши полнятся бандами моторизованных дикарей, живущих и умирающих с ветерком, под рев мощных двигателей и залихватские крики собратьев.

Всякое мало-мальски уважающее себя кочевое племя держит в хозяйстве цистерну с горючим. Оно в буквальном смысле — кровь банды: когда техника глохнет, головорезы становятся жертвами многочисленных соперников. Кочевники существуют, борются и погибают ради горючего и того ощущения свободы и вседозволенности, которое дает владельцу машина или мотоцикл.

Не дрова везешь!: из-за тряски пассажиры транспортного средства совершают любые активные проверки с Помехой.

Отвлекать водителя воспрещается!: водителю довольно проблематично заниматься чем-то еще, кроме управления транспортным средством. Все атаки водителя совершаются с 2 Помехами. Водитель не может использовать Двуручное оружие.

Под откос: если машина переворачивается или врезается в препятствие, все пассажиры (включая Водилу) получают Дробящие Повреждения, равные **[30 – Управление транспортом Водилы – Бонус доспеха]**. Если машина не была оснащена ремнями безопасности (или пассажиры не сочли нужным воспользоваться ими), удвойте успешно нанесенные Повреждения.

Те из пассажиров, кто не был пристегнут, могут избежать Повреждений, совершив проверку Атлетики (Лв) против **[10 + нанесенные Повреждения]**.

Борт к борту: водитель может использовать транспортное средство, как оружие. Его Доблесть равна **[Управление транспортом + модификатор Ловкости + Прочность транспортного средства]**. При провале маневра транспортное средство получает Повреждения, равные величине провала. Обратите внимание, что это не всегда (хоть и зачастую) означает тараны и удары бортами — в случае мопедов, мотоциклов и небольших машин водитель заманивает соперника на обочину или в кювет!

Пока, придурки – привет, придурки!: герой может попытаться оторваться от преследования, или наоборот, догнать кого-то. Если герой превышает скорость, указанную в разделе **«по дороге всегда быстрее»**, то максимальная скорость в км/ч, которой он может достигнуть, равна **[Навык Управления транспортом + Воля + Реакция – Опасность местности] x 10**. Разумеется, она все еще ограничена соответствующим параметром из таблицы. Совершите проверку Управления транспортом против **[10 + Управление транспортом (Лв) противника + Опасность местности]**. В случае успеха герой добивается желаемого, а машине потребуется проверка Износа в конце сцены. В случае провала смотрите раздел **«Под откос»**.

Крейсерская скорость: в течение Очереди водителя транспортное средство может преодолеть расстояние в метрах, равное **[Навык Управления транспортом (Лв) + Воля водителя + Реакция водителя – Опасность местности]**. Это расстояние включает в себя маневры любой сложности.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Мир после катастрофы полон жутких существ и необъяснимых явлений, и это напрочь отбивает тягу к путешествиям. Только конченый псих или романтик решится вести в таком мире кочевую жизнь. Большинство людей продолжают следовать испытанным веками шаблонам — они обрастают семьей,

знакомствами, заводят тощего облезлого кота и вешают на стену тощий облезлый ковер. Мир за пределами городских стен видится им враждебным и опасным. Там обитают чудовища, людоеды, великаны, феи и другие твари, в существование которых не веришь, укрывшись грязным пледом у дымного очага. Купцы, работорговцы и коммивояжеры вынуждены бродяжничать, но в душе они такие же домоседы – необходимость покинуть комфорт своих жилищ лишь усиливает желание поскорее вкусить его вновь.

Другое дело – путешественники. Они раз за разом покидают тоскливые застенки сытого городского благоденствия, увлекаемые *песней странствий*. Пыльная дорога, поросшая по краям засыхающей травой, становится *их домом* и незримой преградой между скитальцами и благопристойными горожанами.

Какая бы причина не вынудила героев двинуться в путь, в дороге их подстерегает немало трудностей. Если путешествия являются важной частью вашей истории, и вы желаете выяснить, насколько сложен будет путь, следуйте пунктам ниже:

1. Сделал дело – гуляй смело. Игроки должны решить, кто из героев или статистов в караване станет:

– **Проводником**, который ищет безопасный путь, определяет подходящие места для стоянки и пополнения припасов. Навык Выживания (Ин) – важнейший для Проводника.

– **Разведчиком**, который идет впереди каравана, отслеживая все подозрительное и разыскивая места, представляющие интерес. Ему понадобятся Скрытность (Лв, Ин) и Наблюдательность (Ин, Мд).

– **Впередсмотрящим**, который вовремя заметит опасность. Высокий Навык Наблюдательности (Мд) – главное достоинство Впередсмотрящего.

– **Механиком**, который следит за состоянием машин и прочей техники в караване. Ему потребуется Ремонт (Ин, Мд). Если герои не используют технику, игнорируйте эту роль.

– **Погонщиком**, который следит за тем, чтобы глупые скоты не провалились в яму и не наелись загрязненной травы. Он использует Обращение с животными (Сл, Ин, Мд, Об). Если герои не используют выючных животных, игнорируйте эту роль.

Одну роль могут выполнять несколько героев (используйте правила Взаимопомощи), но один герой не может выполнять несколько ролей.

Обратите внимание, что если Навык Выживания, Ремонта или Обращения с животными недоступен герою, то он автоматически получает результат **[5 + Модификатор Интеллекта или Мудрости]**. Если разница между этим результатом и целевой сложностью проверки превышает 10, считайте проверку Критическим провалом.

Когда по тем или иным причинам роль остается невыполненной, последствия могут быть самыми плачевными.

Если Механика или Погонщика нет в караване, считайте, что при соответствующих проверках выпало 5. Если разница между этим результатом и целевой сложностью проверки превышает 10, считайте проверку Критическим провалом.

Если караван отправился в путь без Разведчика, серьезно повышается шанс наткнуться на засаду или встретиться с препятствием, преодоление которого потребует серьезной траты времени и сил. Без Разведчика караван даже может случайно выехать на поле сражения!

Если в караване нет Впередсмотрящего, герои могут стать жертвами случайного нападения. Они уязвимы для всех тех опасностей, которые легко предотвратить, заметив вовремя!

2. По дороге всегда быстрее. Определите Опасность местности, по которой предстоит пройти героям – пустоши готовят им немало сюрпризов! Если в пути герои преодолевают местность с разными уровнями Опасности, используйте наибольший.

Тип местности	Опасность
Обжитые пригороды, фермерские угодья, сохранившиеся (или вновь налаженные) дорожные сети, области, подробно и точно нанесенные на карты.	0
Прерии и равнины. Вряд ли Катастрофа так уж сильно изменила эти места. В эту категорию попадают и области, не слишком подробно нанесенные на карты.	1
Лесистые и болотистые равнины, холмы, руины городов.	2
Лесные дебри, топи, скалистые холмы, руины больших городов.	3
Горы, пустыни, руины мегаполисов, области, серьезно пострадавшие при Катастрофе.	4
Джунгли, заболоченная чаща, руины крупных промышленных центров, области, наиболее пострадавшие при Катастрофе.	5

3. Долго ли, коротко ли...

Определите длительность пути в днях, ориентируясь на среднюю скорость движения из таблицы ниже:

Герои передвигаются...	Расстояние, пройденное за час	Расстояние, пройденное за день
Пешком	5 километров	40 километров
Верхом	10 километров	80 километров
На машине по автостраде	50 километров	400 километров
На машине по дороге	25 километров	200 километров
На машине по бездорожью	15 километров	120 километров

Длительность задает базовую Сложность пути. Прибавьте к ней Опасность местности. Получившееся число – финальная Сложность пути.

Если вы используете правила Припасов, определите, какую еду и в каком количестве берут с собой герои.

Длительность	Базовая Сложность пути
1-15 дней	10
16-40 дней	15
41 день и больше	20

4. Да что вы, ребята, я сам здесь впервой! Проводник совершает проверку Выживания (Ин), Механик совершает проверку Ремонта (Ин, Мд), Погонщик совершает проверку Обращения с животными (Сл, Ин, Мд, Об) против финальной Сложности пути. Если в караване есть и Механик, и Погонщик, используйте худший бросок из двух.

Успех проверок означает, что путешествие проходит без осложнений и позволяет героям наслаждаться относительным комфортом:

Величина успеха	Эффект
1-5	-
6-10	Караван прибывает на место на 1 день раньше.
11-15	Расход еды, воды и топлива сокращается вдвое
16-20	Караван может избежать 1 Встречи или Находки, или совершить 1 дополнительный бросок по таблице Встреч и Находок.
21 и больше	Караван может избежать до 2 Встреч или Находок, или совершить до 2 дополнительных бросков по таблице Встреч и Находок. Караван прибывает на место 2 дня раньше.
Критический Успех	Преимущество на проверку Встреч и Находок.

Если любой из героев провалил проверку, он и его спутники получают Загрязняющие Повреждения, а Опасность Встреч и Находок, изначально равная нулю, возрастает. При провале нескольких проверок штрафы суммируются.

Величина провала	Величина Загрязняющих Повреждений	Опасность Встреч и Находок
1-5	1	1
6-10	+1	+1
11-15	+1	+1
16-20	+1	+1
21 и больше	+1	+1
Критический Провал	Помеха на проверки Встреч и Находок	Помеха на проверки Скрытой угрозы

5. Встречи и Находки. Приятные неожиданности редки в пустошах, зато других хоть отбавляй. Совершите проверку Неприятностей и определите число Встреч и Находок:

Результат проверки Неприятностей	Число Встреч и Находок
19-20	0 + Опасность Встреч и Находок
13-18	1 + Опасность Встреч и Находок
7-12	2 + Опасность Встреч и Находок
1-6	3 + Опасность Встреч и Находок

Чтобы определить целевую сложность проверок, не связанных с Общением, сложите **[10 + Опасность местности + Опасность Встреч и Находок]**.

Поболтаем? Если проверки Впечатлений достаточно хороши и нет никакой спешки, большинство статистов готовы общаться и торговать с героями. Проверки Впечатлений не принесут результатов лучше Доброжелательности, но действия героев – могут!

ВСТРЕЧИ И НАХОДКИ

Вы можете использовать универсальную таблицу для любой Эры, адаптируя ее под жанр и настроение вашей истории. Встречи и Находки намеренно описаны в ней с максимально абстрактностью для широты трактовки. По этой же причине в таблице отсутствует столбец «Возможности». Обратите внимание, что проверка «Скрытой угрозы» все еще может серьезно изменить смысловое наполнение сцены.

Также если вы используете правила Припасов, совершите проверку Неприятностей в начале сцены, чтобы узнать, все ли в порядке с героями. Используйте наивысшую Опасность продуктов при проверке.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Удача. Встреча благоприятна для героев, а Находка скрывает богатства. Герои могут приобрести новых друзей, ценное снаряжение или пополнить запасы необходимого.
13-18	Без проблем. Встреча не несет очевидной угрозы и может привести к разного рода выгодам, особенно если герои будут избегать резких слов и агрессивных действий. Находка позволит героям разбогатеть, если они проявят находчивость и смелость.
7-12	Бывало и лучше. Встреча таит опасность или может задержать героев, но они могут избежать ее и даже извлечь выгоду, если проявят осторожность. Находка требует самого бережного обращения и не прощает беспечности.
1-6	Беда. Встреча грозит героям гибелью (а то и чем похуже), Находка может погубить даже тех, кто решит благоразумно пройти мимо. Но шанс выкрутиться есть даже здесь...

ЭРЫ: НА РУИНАХ, БАБКИНЫ СКАЗКИ

Результат проверки Неприятностей	Встреча или Находка	Возможности
20	Герои встретили статиста или группу статистов, нуждающихся в помощи. Они скверно вооружены, багажники машин или туки выючных животных полны ценностей. И эти ребята почти беззащитны...	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Ин). Но вообще в мире каменных душ и сердец всякое случается...
19	Герои нашли относительно целое здание – и торговый центр в нем!	Разведчик отыщет вход, преуспел в проверке Наблюдательности (Ин), в противном случае, героям придется преуспеть в проверках Атлетики (Лв), пробираясь через завалы. Герои теряют число ЕЗ, равное величине провала проверки.
18	Герои встретили большую группу статистов. Они неплохо вооружены, но настроены миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности). Они поделятся с героями припасами или снаряжением за выполнение необременительной просьбы.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на группу Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности. В случае провала этой проверки статисты обходятся с героями в соответствии с Остракизмом.
17	Герои нашли остатки лагеря, покинутого в спешке. Хотя, трупов и следов борьбы не видно... В лагере наверняка есть ценности, но их еще предстоит отыскать!	Любой из героев может обыскать лагерь. Каждая проверка занимает 1 час. Критический успех на эту проверку может открыть героям, что произошло в лагере.
16	Герои встретили хорошо снаряженного одинокого статиста. Статист выглядит способным постоять за себя... Но ведь и крутые парни ложатся спать, верно?	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статиста Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статист атакует героев.
15	Герои встретили группу статистов, отыскавших продуктовый склад.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
14	Герои нашли сожженный автомобиль и несколько тел рядом. В багажнике лежит стальной чемодан, не тронутый огнем.	Герои могут забрать ценные детали из машины, преуспел в проверке Ремонта (Ин, Мд). Каждая проверка занимает 1 час. Преуспел в проверке Наблюдательности (Ин, Мд) герои обнаружат, что среди тел есть выживший (или даже выжившие). Если статистам не будет оказана медицинская помощь, они умрут в течение К20 часов, не приходя в сознание.
13	Герои нашли небольшое убежище, жители которого столкнулись с некоей проблемой, неразрешимой для них, но не слишком обременительной для героев. В целом, решение этой проблемы не должно занять дольше дня. Если герои решат проблему, один из статистов подарит им ценный предмет или поделится информацией.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против(Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
12	Герои встретили большую группу статистов. Они хорошо вооружены, но чем-то встревожены (Впечатления не лучше Нейтралитета).	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Герои могут уговорить статистов торговать благодаря успешным проверкам Общения.
11	Герои нашли заглохший автомобиль со связанным телом на заднем сидении и группу мрачных, хорошо вооруженных статистов. Если герои проявят интерес, статисты грубо посоветуют им не лезть не в свое дело. В остальном статисты действуют в соответствии с Остракизмом.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
10	Герои нашли следы и оброненные в спешке безделушки. Похоже, где-то рядом вход в подвал, переоборудованный в убежище.	Разведчик отыщет вход, преуспел в проверке Наблюдательности (Ин). Внутри герои встретят группу напуганных (Впечатление не лучше Нейтралитета) статистов, принимающих героев за ужасных чудовищ, порожденных Катастрофой. Статисты вооружены, у них есть кое-какие припасы..., которыми они не готовы делиться. При результате проверки Впечатления хуже Остракизма статисты нападут первыми, если Впередсмотрящий не преуспел в проверке Наблюдательности (Мд).

Результат проверки Неприятностей	Встреча или Находка	Возможности
9	Герои встретили группу линчевателей, собирающихся казнить своих жертв. Линчевателей много, они хорошо вооружены и настроены Враждебно.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд) и Скрытности (Ин). В случае провала проверки Скрытности жертвы будут громко просить о помощи (что вероятно приведет к конфликту с линчевателями). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
8	Герои нашли руины убежища, обитатели которого голодают. Если герои дадут жителям еды, то получат сдержанную благодарность и какую-нибудь безделушку.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Статисты пойдут по следу героев, чтобы ночью напасть на них. Чтобы заметить это, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд). Если герои располагают снаряжением и временем, они могут разобрать завалы и отыскать уцелевшие припасы убежища.
7	Герои встретили большую группу военных. Они прекрасно вооружены, но настроены относительно миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности).	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на военных Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Военные потребуют от героев предъявить документы. В случае отсутствия таковых, героев попытаются арестовать. В противном случае героев ожидает «добровольная» мобилизация. Впередсмотрящий может вовремя заметить агрессивные намерения военных, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд).
6	Герои наткнулись на отряд хорошо вооруженных людей, настроенных крайне Враждебно.	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи или напасть на отряд Внезапно, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин).
5	Герои забрели на территорию разрушенного завода. Возможно, здесь есть что-то ценное, но в воздухе витает странный запах...	Команда может избежать встречи, если Впередсмотрящий преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). В одном из строений укрылся человек в защитном костюме. Герои заметят его, преуспев в проверке Наблюдательности.
4	Герои нашли разбившийся вертолет и несколько тел вокруг.	Герои найдут ценности, потратив 1 час на обыск вертолета и преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Если герои решат это сделать, на месте крушения их застанет отряд вооруженных статистов в силовой броне. Чтобы заметить их вовремя (и дать команде шанс смыться), Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд).
3	Героев атакует банда людоедов	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если зататься не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Составление в Скорости. Вместо проверки также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика или Управление транспортом Механика.
2	Героев атакует банда людоедов на багги и мотоциклах (или на ездовых животных, если Опасность местности 4 и выше).	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если зататься не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Составление в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.
1	Героев атакует отряд военных.	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспеет в проверке Скрытности (Ин). Если зататься не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Составление в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.

ЭРЫ: ТЕМНЫЕ ВЕКА, НОВОЕ НАЧАЛО

Результат проверки Неприятностей	Встреча или Находка	Возможности
20	Герои встретили статиста или группу статистов, нуждающихся в помощи. Они скверно вооружены, багажники машин или тюки выючных животных полны ценностей. И эти ребята почти беззащитны...	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Ин). Но вообще в мире каменных душ и сердец всякое случается...
19	Герои нашли останки древнего здания. Похоже, рядом вход в подземное убежище или армейский склад, набитый ценностями!	Разведчик отыщет вход, преуспел в проверке Наблюдательности (Ин). Любой из героев может дезактивировать пассивную систему защиты, преуспел в Науке (Ин). Если команда решит покинуть это уединенное тихое место, никто не помешает мешать героям уйти. Наверное...
18	Герои встретили купеческий караван. Купцы неплохо вооружены, но настроены миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности). Купцы готовы торговать и торговаться. Они также заплатят героям за выполнение необременительной просьбы.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на купцов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности. В случае провала этой проверки купцы обходятся с героями в соответствии с Остракизмом.
17	Герои нашли остатки лагеря, покинутого в спешке. Хотя, трупов и следов борьбы не видно... В лагере наверняка есть ценности, но их еще предстоит отыскать!	Любой из героев может обыскать лагерь. Каждая проверка занимает 1 час. Критический успех на эту проверку может открыть героям, что произошло в лагере.
16	Герои встретили богато снаряженного одинокого статиста. Статист - опытный путешественник, способный постоять за себя... Но ведь и крутые парни ложатся спать, верно?	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статиста Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статист атакует героев.
15	Герои встретили группу статистов, возвращающихся с удачной охоты.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
14	Герои нашли сожженный автомобиль и несколько тел рядом. В багажнике лежит стальной чемодан, не тронутый огнем.	Герои могут забрать ценные детали из машины, преуспел в проверке Ремонта (Ин, Мд). Каждая проверка занимает 1 час. Преуспел в проверке Наблюдательности (Ин, Мд) герои обнаружат, что среди тел есть выживший (или даже выжившие). Если статистам не будет оказана медицинская помощь, они умрут в течение K20 часов, не приходя в сознание.
13	Герои нашли закудалое поселение, жители которого столкнулись с некоей проблемой, неразрешимой для них, но не слишком обременительной для героев. В целом, решение этой проблемы не должно занять дольше дня. Если герои решат проблему, один из статистов подарит им ценный предмет или поделится информацией.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против(Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
12	Герои встретили купеческий караван. Купцы хорошо вооружены, но чем-то встревожены (Впечатления не лучше Нейтралитета) Купцы не готовы торговать.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Герои могут уговорить купцов торговать благодаря успешным проверкам Общения.
11	Герои нашли заглохший автомобиль со связанным телом на заднем сидении и группу мрачных, хорошо вооруженных статистов. Если герои проявят интерес, статисты грубо посоветуют им не лезть не в свое дело. В остальном статисты действуют в соответствии с Остракизмом.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспел в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности против (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.

Результат проверки Неприятностей	Встреча или Находка	Возможности
10	Герои нашли останки древних зданий. Похоже, где-то рядом вход в пещеру, переоборудованную в убежище.	Разведчик отыщет вход, преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Ценности разбросаны в беспорядке по нескольким уровням пещеры. Чтобы собрать их, герои должны преуспеть в проверке Наблюдательности (Ин, Мд). Одна проверка занимает 1 час. Если команда унесет из пещеры какие-то вещи, за ними увяжутся мутанты, обитающие в ней. Чтобы заметить их, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд). При провале проверки мутанты дождутся ночи и нападут. Прежде всего они стремятся забрать свои вещи, а не убить героев.
9	Герои встретили группу линчевателей, собирающихся казнить своих жертв. Линчевателей много, они хорошо вооружены и настроены Враждебно.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспевает в проверке Наблюдательности (Мд) и Скрытности (Ин). В случае провала проверки Скрытности жертвы будут громко просить о помощи (что вероятно приведет к конфликту с линчевателями). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев.
8	Герои нашли захудалое поселение, жители которого голодают. Если герои дадут жителям еды, то получат сдержанную благодарность и какую-нибудь безделушку.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспевает в проверке Скрытности (Ин). Если команда желает напасть на статистов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки статисты нападут на героев. Селяне пойдут по следу героев, чтобы ночью напасть на них. Чтобы заметить это, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд).
7	Герои встретили работорговцев, возвращающихся из удачного рейда. Работорговцы прекрасно вооружены, но настроены миролюбиво (Впечатления не хуже Настороженности и не лучше Доброжелательности). Они готовы продать героям нескольких рабов. Если в команде есть Красивые, Крепыши, Соблазнительные, Стильные, Чистенькие или просто здоровые и крепкие с виду герои или статисты, работорговцы предложат за них хорошую цену.	Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспевает в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на работорговцев Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности (Ин). В случае провала этой проверки работорговцы нападут на героев. Если среди героев есть кто-то, вызвавший внимание работорговцев, но команда отказалась его продать, работорговцы нападут позже. Чтобы заметить засаду, Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд). Если «ценных» героев в команде больше двух, работорговцы решат напасть сразу. Впередсмотрящий может заметить это, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд).
6	Герои наткнулись на отряд хорошо вооруженных людей, настроенных крайне Враждебно.	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи или напасть на отряд Внезапно, если Разведчик преуспевает в проверке Скрытности (Ин).
5	Герои забрели на территорию разрушенной военной базы. Возможно, здесь есть что-то ценное, но периметр патрулируют боевые роботы.	Команда может избежать встречи, если Впередсмотрящий преуспевает в проверке Наблюдательности (Мд). Если команда желает напасть на роботов Внезапно, Разведчик должен преуспеть в проверке Скрытности. В случае провала этой проверки роботы нападут на героев. В одном из строений укрылся человек в защитном костюме. Герои заметят его, преуспев в проверке Наблюдательности.
4	Герои нашли разбившийся вертолет и несколько тел вокруг.	Герои найдут ценности, потратив 1 час на обыск вертолета и преуспев в проверке Наблюдательности (Ин). Если герои решат это сделать, на месте крушения их застанет отряд вооруженных статистов в силовой броне. Чтобы заметить их вовремя (и дать команде шанс смыться), Впередсмотрящий должен преуспеть в проверке Наблюдательности (Мд).
3	Героев атакует банда головорезов	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспевает в проверке Скрытности (Ин). Если затанцевать не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Скорости. Вместо проверки также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика или Управление транспортом Механика.
2	Героев атакует банда головорезов на багги и мотоциклах (или на ездовых животных, если Опасность местности 4 и выше)	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспевает в проверке Скрытности (Ин). Если затанцевать не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.
1	Героев атакует отряд работорговцев	Впередсмотрящий может заметить засаду, преуспев в проверке Наблюдательности (Мд). Команда может избежать встречи, если Разведчик преуспевает в проверке Скрытности (Ин). Если затанцевать не получилось, герои могут оторваться от преследователей, выиграв Состязание в Управлении транспортом. Вместо этого Навыка также может использоваться Обращение с животными (Лв) Погонщика.

6. Скрытая угроза. Если герои не смогли или не захотели избежать Встречи или Находки, совершите проверку Скрытой угрозы. Перед совершением проверки рекомендуется дать ситуации достигнуть определенного накала или даже завершить сцену. Отнимите от результата проверки Опасность Встреч и Находок, определенные на 4 этапе.

Проверки Скрытой угрозы призваны внести в игру дополнительное сюжетное напряжение. Мастер может игнорировать их, если подоплека или возможное развитие ситуации очевидны или известны заранее.

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Верится с трудом... И все же это так. Герои будут вознаграждены за смелость, отзывчивость и доброту, а нерешительность, равнодушие и жестокость не возымеют далеко идущих последствий. Да, иногда случается и такое.
13-18	Чин чинарем. Одна из тех Встреч, которая может принести новых друзей, одна из тех Находок, которая может обогатить героев. Но даже если и нет, то, по крайней мере, никаких подвохов...
7-12	Подвох! Который все же реально заметить, пока не станет слишком поздно. Встреча или Находка еще могут обернуться сущим кошмаром, но герои выйдут сухими из воды, если не будут хлопать ушами.
1-6	Бычий кал! Герои попали в переплет. В полном сокровищ убежище активировались системы безопасности, убитые головорезы имели влиятельных покровителей, найденные предметы были кем-то спрятаны или опасно загрязнены, а спасенная красotka обокрала караван и смылась!

ПРИПАСЫ

Если вы желаете добавить дополнительные детали в вашу историю, то героям не стоит забывать о регулярных приемах пищи! Хороший перекус в разрушенном мире – настоящее событие. Он может взбодрить и воодушевить героев... или испортить настроение и пищеварение.

Также многие Припасы используются для торга и мена. Обратите внимание, что указанная в таблице Ц может дополнительно возрасти, если Припас Новый или Редкий!

Припасы в вашей истории: если чрезмерная детализация Путешествий не привлекает вас, вы все еще можете использовать Припасы для обмена или для получения героями игромеханических преимуществ. Не забывайте, сцены, в которых герои перекусывают у костра или пробуют удивительные довоенные яства – важная часть жанра!

Опасность: чем выше это значение, тем больше вероятность, что продукт испорчен, Загрязнен или просто не вполне подходит для желудка героя.

Насыщение: число дней, в течение которых существо Среднего размера может насыщаться 1 килограммом/литром Припаса. Обратите внимание, что вода не насыщает, но все также необходима в пути. В течение дня существо Среднего размера должно выпивать не меньше 1 литра воды.

Используйте этот параметр в Путешествиях и других ситуациях, в которых он важен.

Эффекты: в Путешествии применяйте эффекты во время каждой из сцен Встреч и Находок. В других случаях герой может использовать Припасы, чтобы поднять себе настроение (и получить положительные эффекты) перед каким-нибудь важным событием. Эффекты входят в игру в следующей за приемом пищи сцене, но мастер может сохранить их и на большее время, если это соответствует настроению игры и логике ситуации. Суммарное число положительных эффектов Припасов не может превышать **|модификатор Выносливости героя +1|** (минимум 1).

Все полезно, что в рот пролезло: когда герой употребляет Припас в пищу, совершите проверку Неприятностей. Отнимите от результата Опасность Припаса. В Путешествии применяйте эффекты во время каждой из сцен Встреч и Находок.

При помощи Припасов герой не может восстановить число ЕЗ, превышающее его **|модификатор Выносливости +1|** (минимум 1).

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Царский пир. Герой отлично покушал, получив от приема пищи истинное удовольствие. Он восстанавливает 2 ЕЗ и в следующей сцене совершает с Преимуществом число проверок, равное модификатору своей Выносливости (минимум 1 проверку).
13-18	Вкусотища. Герой вкусно поел. Он восстанавливает 1 ЕЗ и совершает с Преимуществом первую проверку в следующей сцене.
7-12	Еда как еда. Герой без претензий набил брюхо. Уже неплохо.
1-6	Странный привкус. Герой получает 1 Загрязняющее Повреждение. Он Отравлен до конца сцены. Герои, обладающие Иммунитетом к Загрязняющим Повреждениям, используют результат «Еда как еда».

ПЕРЕЧЕНЬ ПРИПАСОВ

Припас	Эффекты и описание	Ц 1кг/л	Опасность	Насыщение
Армейский паек	Иногда кажется, что эти пакеты с простыми, вкусными и компактно упакованными продуктами переживут последнего человека в мире.	7	0	5
Алкоголь	Бодрящий глоток горячительного – то, что нужно в конце долгого трудного дня... или в начале трудного долгого дня! Давай, наливай! Герой совершает с Помехой проверку «Все полезно...», когда употребляет алкоголь. Первый бросок в следующей сцене герой совершает с Преимуществом.	3-20	1	1
Вода	Когда она есть, ее не замечаешь...	2	1	-
Вяленое мясо	Полоски вяленого мяса. Вроде бы, это говядина. Или свинина. Или... Плевать!	2	3	1
Вяленая рыба	Питаться этим постоянно – плохая идея. Но с ливком – просто восхитительно!	1	3	1
Деликатесы	Выдержанные сыры, тофу, взбитые сливки в баллонах, нежнейшее суфле, фруктовый лед и другие удивительные яства из переживших Катастрофу кладовых. Иногда вкус просто божественный, иногда – странный, а иногда... Ох, ну не выбрасывать же! Герой совершает с Преимуществом один любой бросок в следующей сцене.	5-20	5	2
Жевательная резинка	Свежее дыхание и стильные пузыри! Главное, не проглотить. Герой может перебросить 1 проверку Впечатления в течение следующей сцены.	5	1	-
Какао	Горьковатый коричневый порошок с приятным запахом. Но если добавить молоко и сахар...	9	0	1
Консервированное мясо	Старая добрая тушенка.	5	3	3
Консервированные овощи	Бобы... Нет музыкальной еды!	3	3	1
Консервированная рыба	Хуже тушенки, но лучше, чем ничего. Хотя иногда попадаются отличные штучки!	4	3	2
Консервированные фрукты	Половинки персиков в сладком соусе, сочная клубника, ананасные дольки... Настоящий праздник! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	9	3	1
Копчености	Вкусотища... Но так хочется пить! В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку, использующую (Сл).	7	4	2
Кофе	Чудесный аромат прочищает мозги, а терпкий вкус наполняет бодростью. В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку, использующую (Ин).	10	0	-
Крупы	Гречка, овсяные хлопья, горох, манка... Основа хорошего завтрака – если сварить, как следует.	1	2	1
Масло	Источник растительных жиров и отличный ингредиент для салата!	5	1	1
Молочные продукты	Молоко, сливки, сметана, творог... Главное, съесть все побыстрее!	2	4	2
Мука	Трудно поверить, что из этого можно приготовить столько вкусоностей...	1	2	1

Припас	Эффекты и описание	Ц 1кг/л	Опасность	Насыщение
Орехи	Говорят, раньше орехами откармливали свиней. Ну, теперь-то им точно эдакой вкуснотищи не видать! Во время следующего отдыха герой восстанавливает 1 дополнительный ЕЗ.	7	2	2
Самогон	Для тех, у кого душа горит. Герой совершает с Помехой проверку «Все полезно...», когда употребляет алкоголь. Первый бросок в следующей сцене герой совершает с Преимуществом. До конца сцены герой совершает с Помехой проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об).	1	5	1
Свежие овощи	Здоровая пища, говорили они...	2	4	1
Свежие фрукты или ягоды	Вкусно! Главное, не переедать!	4	4	1
Сигареты/Сигары	Герои выглядят стильно, словно красавцы и красавицы на старинных плакатах! В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку Впечатления.	15	1	-
Сладости	Мед, сахар, леденцы, сироп от кашля... Сладости нынче в цене! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	8	3	1
Собачьи консервы	Жрешь, как собака, и живешь, как собака... Герой совершает с Помехой первый бросок в следующей сцене.	2	3	3
Сыр	Трудно поверить, что это сделано из молока.	6	4	2
Сырое мясо	Можно варить, тушить, жарить или съесть прямо так. А еще мясо – источник белок!	3	4	3
Сырая рыба	Почему, ну почему нет рыбы без костей!	4	4	2
Сухой собачий корм	И как собаки это ели? Герой совершает с Помехой первый бросок в следующей сцене.	1	3	1
Сухофрукты	Сладко, сытно, прочищает желудок.	6	5	2
Табак	Славный самосад или махорочка. Самокрутка успокаивает нервы и придает физиономии дерзкий вид. В течение следующей сцены герой может перебросить 1 проверку, использующую (Лв).	7	0	-
Хлеб	Хлеб всему голова. Даже если он засох и заплесневел.	2	1	2
Чай	Некоторым нравится даже больше кофе! Герой получает все эффекты 8-часового отдыха, отдыхая 7 часов.	11	0	-
Шипучка	Пузырьки газа щекочут язык... О небо, как же сладко! Герой получает все эффекты 8-часового отдыха, отдыхая 7 часов и может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	11	3	1
Шоколад	Так вот для чего на самом деле нужно какао! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	11	2	2
Яйца	А их точно можно есть?	2	4	2

МЕДИЦИНСКИЕ ПРЕПАРАТЫ И СТИМУЛЯТОРЫ

Разумный путешественник никогда не отправится в дорогу без аптечки. Но много ли сейчас в мире разумных путешественников? А лекарств – и того меньше. Многие из медикаментов Редкие.

Пустышки: большая часть медикаментов была изготовлена до Катастрофы, и сейчас безнадежно просрочена. Просроченные медикаменты имеют осечку 5 (или хуже, если ситуация к тому располагает). Если герой или статист употребляет препараты без свойства «Новый», он должен совершить проверку Выносливости против 10. При провале препарат не работает. При выпадении Осечки герой получает 1 Загрязняющее Повреждение и Отравлен до конца сцены.

Одновременное действие нескольких стимуляторов: герой может одновременно находиться под действием числа стимуляторов, равного [модификатор Выносливости +1] (минимум 1). Если герой принимает стимулятор сверх этого числа, действие одного из ранее выпитых зелий прекращается.

ПЕРЕЧЕНЬ ПРЕПАРАТОВ И СТИМУЛЯТОРОВ

Название	Эффект	Ц
Боевой стим	Военный стимулятор, заставляющий организм работать на пределе возможностей. До конца сцены (в том числе, боевой) герой получает Преимущество на проверки, использующую одну из следующих характеристик: (Сл), (Лв), (Вн), (Ск), (Вл), (Рц). В течение 24 часов герой может принять модификатор Выносливости + 1 (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа навсегда понижает Выносливость героя на 1.	17в
Взбодрименяшка	Военный стимулятор, «заменяющий» 8-часовой отдых. Герой может принять модификатор Выносливости + 1 (минимум 1) порций подряд без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа навсегда понижает Интеллект героя на 1.	14в
Ершик	Лекарство, выводящее из организма вредные вещества. Во время отдыха герой восстанавливает 3 ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений. Герой может принять модификатор Выносливости + 1 (минимум 1) порций подряд без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа добавляет Помеху ко всем проверкам героя в течение 24 часов.	13
Мед-стим	Стимулятор, мгновенно восстанавливающий 5 ЕЗ. В течение 24 часов герой может принять модификатор Выносливости + 1 (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа наносит герою 1 Загрязняющее Повреждение.	12в
Нанодок	Полулегендарное средство, якобы исцеляющее от всех болезней и оживляющее мертвецов – колония медицинских нанороботов в компактной капсуле-инжекторе. Герой восстанавливает все потерянные ЕЗ, в том числе, от Загрязняющих повреждений. Обратите внимание, что сломанные и не вправленные конечности срастутся неправильно! Нанодок может быть применен на мертвых существах, если смерть наступила не больше 10 минут назад. Нанодок завершает свое действие в течение 10 минут.	35
Озверин	Адреналиновый компенсатор, кустарно смешанный с какой-то дрянью. Герой получает +4 к Силе и -2 к защите. Сложность проверки Выносливости при Опасных ранах понижается до 10. Герой игнорирует состояния «Ранен», «Серьезно ранен», «Оглушен» и «Ошеломлен», совершив успешную проверку Выносливости против 10. Эффект длится число Очередей, равное Выносливости героя. После окончания эффекта герой страдает от Усталости число минут, равное Выносливости героя x 10.	11

Название	Эффект	Ц
Пилоли и мази	Самые обычные лекарства – начиная от анальгина и антибиотиков и заканчивая противозачаточными таблетками и средством от облысения. За годы, прошедшие после Катастрофы, этикетки выцвели и стерлись, но даже если сохранилась инструкция по применению, понять ее не так-то просто... Приобретая пилюли и мази, герой должен преуспеть в проверке Интеллекта или Медицины против 10. В случае провала он покупает не то лекарство, которое, разумеется, не может оказать требуемый эффект. Проверка Выносливости для принимающего пилюли все еще необходима – на случай выпадения Осечки. Герой-Док всегда знает, что покупает!	5
Попрыгунчик	Стимулятор, ускоряющий реакцию. Герой удваивает свою Скорость и совершает с Преимуществом проверки, использующие (Pц). Эффект длится число Очередей, равное Выносливости героя. После окончания эффекта герой страдает от Усталости число минут, равное Выносливости героя x 10.	15
Регенератор	Громоздкий полевой набор для восстановления потерянных конечностей. Требуется участия героя с Навыком Медицины (проверки не требуются, достаточно прочесть и понять меню с инструкцией). Утраченные части тела восстанавливаются без лишаяев, родинок, шрамов и татуировок, с молодой и здоровой кожей. Если процесс прерывают в любой момент, вместо полноценной части тела существо получает уродливую скрюченную лапку вместо руки или ноги, бесформенный мясистый нарост вместо носа или уха, сморщенный кусок желе вместо глаза и так далее. Также с помощью регенератора можно избавиться от шрамов и злокачественных опухолей, совершив проверку Медицины (Ин) против 15.	25
Стим	Сильнодействующее наркотическое средство. До конца сцены (в том числе, боевой) герой получает Преимущество на проверки, использующую одну из следующих Характеристик: (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Об), (Ск), (Вл), (Pц). На проверки, использующие другие Характеристики, герой получает Помехи до конца сцены. В течение 24 часов герой может принять модификатор Выносливости + 1 (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа навсегда понижает Выносливость героя на 1.	5
Супер-мед	Стимулятор, мгновенно восстанавливающий число ЕЗ, равное Выносливости героя. В течение 24 часов герой может принять модификатор Выносливости + 1 (минимум 1) порций без вреда для себя. Каждая порция сверх этого числа наносит герою 5 Загрязняющих Повреждений.	15в
Чистотел	Капельница, выводящая из организма загрязняющие вещества. Во время отдыха герой восстанавливает все ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений. Следующие 24 часа герой страдает от Усталости.	23

ПРЕДМЕТЫ: ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

Вещи стали своеобразным культом в разрушенном мире. Без одних жизнь действительно становится чуть труднее, без других вполне можно обойтись... Хотя порой грань между первыми и вторыми исчезающе тонка.

Вес предметов не указан намеренно – в зависимости от технического развития погибшей цивилизации, он может колебаться весьма значительно. Иногда уровень технологии позволяет совместить несколько предметов в одном!

Предмет	Описание	Ц
Аудиопроигрыватель	Штуковина для ценителей музыки.	10
Блокнот	Для рисунков, записей и личной гигиены	9
Бытовой источник энергии	Пальчиковые батарейки или миниатюрные атомные реакторы... Все то, что заставляет работать исправную технику.	1-8
Веревка	Незаменимая вещь – как в хозяйстве, так и в развлечениях.	3
Видеокамера	Можно снять фильм...	12
Видеопроектор	... и посмотреть его.	13
Детские игрушки	Розовые пупсы, большеглазые феи, разноцветные лошадки и плюшевые мишки. Напоминают о тщете всего сущего, но если не задумываться о такой ерунде, то очень даже милые.	4
Зажигалка	Стильный аксессуар, незаменимый в путешествиях. Поможет развести костер, даже если не заправлен!	2/5
Иллюстрированный журнал	Обворожительные изгибы женских тел, могучие мужские торсы, удивительные звери и завораживающие пейзажи старого мира... Кто не отдаст за это последний патрон!	7
Инструменты	Без них – как без рук.	12
Книга	Много букв, мало картинок. Но некоторых за уши не оттащишь!	4
Косметика	Уникальная возможность придать индивидуальность манекену или выглядеть лучше, чем ты есть. Если знать, как пользоваться.	7
Красивая одежда	Надеть что-нибудь из этого – отличный способ поднять самооценку... если найдешь свой размерчик!	10
Красивая посуда	Непонятно, как уцелели эти красивые стекляшки. Но право слово, какая теперь разница?	6
Манекен	Не самая плохая компания.	5
Мобильный телефон	Миниатюрная версия ноутбука.	10
Настольные игры	Шашки, шахматы, нарды, карточки и куча других способов убить время.	4
Ноутбук	Откроет тебе целый мир... если сумеешь его включить.	14
Одежда	Простые шмотки без претензий. Хороший способ до поры спрятать красоту.	3
Открытки	С видами.	2
Палатка	Для тех, кто не любит глотать пыль или мокнуть под дождем.	7
Письменные принадлежности	Особенно хороши, если под рукой есть блокнот.	2
Посуда	Посуда, способная пережить Катастрофу - крепкая, практичная, незамысловатая.	1
Презервативы	Чувствуешь себя защищенным на 95%.	1
Радиоприемник	Успокоительно шипит, иногда играет музыку, военные марши, и болтает на разные голоса. Идеальное средство от одиночества.	9
Рация	Набор переговорных устройств.	12
Специальное снаряжение	Акваланг, снегоступы, экипировка альпиниста, антирадиационные костюмы, аптечка, набор хирургических инструментов и многое другое. Включает технические средства, позволяющие использовать Наблюдательность вместо Выживания при поиске Загрязненных областей.	16
Спички	И для костра, и для ковыряния в зубах.	3
Справочник	Полезная книга – учебники, иллюстрированные справочники, энциклопедии. Чувствуешь себя умнее, просто взяв такую в руки.	8
Украшения	Идеальный способ привлечь к себе внимание.	7
Фонарик	Лучший друг любителей ночных прогулок.	8
Фотоаппарат	Сохранит воспоминания на долгие годы... Наверное. Умеет делать открытки.	10
Цепь	Как веревка, но лучше.	5
Наручные часы	Время – деньги, чтобы это не значило.	5

ДОСУГ И РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Чем занимаются герои, когда выдается свободная минутка? Ответ на этот, казалось бы, совершенно незначительный вопрос может во многом определить развитие истории и наполнить ее событиями! Разумеется, вам не нужно применять эти таблицы, если ответ на вопрос «чем занимаются герои в свободное время» очевиден для всех участников игры!

Досуг и Развлечения в вашей истории: эти правила призваны наполнить историю событиями – как случайными, так и логически следующими из сюжетной канвы. Игроки и мастер могут использовать их, что бы дать героям игромеханические преимущества или узнать что-то важное, а также черпать в них идеи для дальнейшего развития сюжета. Если ситуация не располагает к проверкам Скрытой угрозы, игнорируйте их.

Один раз живем!: если у игрока нет каких-то конкретных идей, он может решить, как герой проведет свободное время, выбрав любой вариант из таблицы Досуга и Развлечений.

Эффекты: эффекты, описанные в таблице, входят в игру в следующей сцене, но мастер может сохранить их и на большее время, если это соответствует настроению игры и логике ситуации. Суммарное число положительных эффектов Досуга и Развлечений не может превышать **Модификатор Обаяния героя +1** (минимум 1).

Риск: вероятность того, что Досуг или Развлечение обернутся тоской и унынием – по самым разным причинам. Чем выше Риск, тем больше шанс почувствовать в конце Досуга или Развлечения лишь усталость, пустоту и бессилие, даже если герой не пострадал физически и формально получил больше, чем потратил.

Всего, и побольше: виды Досуга и Развлечений могут совмещаться друг с другом. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы выяснить, какие именно, хотя обычно это следует из логики ситуации. В любом случае, герой может одновременно совмещать не более **|1 + модификатор Мудрости|** (минимум 2) видов Досуга и Развлечений. В случае необходимости, используйте наибольший показатель Риска.

Обратите внимание, что если совмещенные виды Досуга и Развлечений логически следуют друг за другом, герой может потратить приобретенные эффекты на необходимые проверки. Если он не сделает этого, эффекты не считаются потерянными.

Ценность: за развлечения приходится платить, да и самые обычные с виду занятия могут потребовать некоторых трат. Если герой совмещает несколько видов Досуга и Развлечений, сложите Ц. Обратите внимание, что Досуг и Развлечения потребляют **Ц 1 к 1**, но это соотношение не может быть улучшено при помощи проверок Торговли!

Доступность: совершите проверку Неприятностей, чтобы определить, доступен ли желаемый вид Развлечения. Разумеется, бросок совершается только в том случае, если у мастера и игроков есть какие-то сомнения на этот счет!

Результат проверки Неприятностей	Последствия
19-20	Мимолетное счастье: герой полон светлой радости и надежд. Кажется, мироздание в кои-то веки улыбается ему. Герой восстанавливает 2 ЕЗ и в следующей сцене может перебросить число проверок, равное модификатору своего Обаяния (минимум 1 проверку).
13-18	Весело покурлесил: герой славно отдохнул. Конечно, были и неприятные минутки, но стоит ли о них вспоминать? Герой восстанавливает 1 ЕЗ и может перебросить 1 проверку в следующей сцене.
7-12	Скуотища: герой кое-как убил время. День скоротал, да и ладно.
1-6	Все тлен: герой пал духом. Его душит бессильная ярость или злые слезы, а окружающий мир выглядит еще гаже, чем обычно. Плохое настроение и Помехи на все активные проверки останутся с героем до конца следующей сцены.

Затраченное время: подразумевается, что герой уделяет Досугу или Развлечению не меньше 1 часа. Хотя, как правило, больше.

Сложность проверок: сложность всех необходимых проверок равна **|10 + Риск|**. Обратите внимание, что в некоторых случаях указанные проверки могут быть усложнены или заменены другими в соответствии с логикой ситуации.

Чудно время провели: в конце сцены Досуга и Развлечений герой должен совершить проверку Неприятностей. Отнимите от результата значение Риска из таблицы Досуга и Развлечений. Результат показывает, насколько хорошо герой провел время и какие впечатления получил. Эффекты этой проверки дополняют эффекты Досуга и Развлечений и действуют в течение такого же времени. При помощи Досуга и Развлечений герой не может восстановить число ЕЗ, превышающее его **|модификатор Обаяния +1|** (минимум 1).

Результат проверки Неприятности	Последствия
19-20	Развлечение доступно и дешево. Используйте первую Ц в столбце.
13-18	Развлечение достаточно широко распространено, но не так уж доступно. Используйте вторую Ц в столбце.
7-12	Развлечение доступно, но в силу неких причин довольно дорого. Используйте третью Ц в столбце.
1-6	Развлечение недоступно, хотя Плут и герои с некоторыми другими Атрибутами могут отыскать возможности. В этом случае, используйте третью Ц в столбце.

ВИДЫ ДОСУГА И РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Досуг/Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	Ц
Азартные игры	Герой проводит время за картами и бильярдом, посещает крысиные бега или летушные бои.	Преуслев в проверке Ловкости рук (Лв) или Общения (Вн, Мд, Об), герой приобретает предметы на Ц Развлечения x 2. Выберите Ц развлечения до броска - это ценности, которые герой готов поставить на кон!	Провалив проверку Наблюдательности (Мд), герой расстанется с самым ценным предметом из своего снаряжения. Дополнительно, если герой выиграл, он будет ограблен и лишится выигрыша, самого ценного предмета из своего снаряжения и потеряет 15 - Бонус доспека ЕЗ.	4	1+
Баня	Герой расслабляется в горячей ванной или банной парилке.	Герой получает Преимущество на проверке Общения в течение следующей сцены. Душистое мыло и чистая физиономия - залог привлекательности!	Провалив проверку Выносливости, герой с неприятки чувствует себя нехорошо и Устает до конца следующей сцены.	0	5/10/15
Бордель	Герой отправляется в публичный дом или подыскивает парочку на улице	Здесь умеют развезать скуку! Герой может перебросить 1 проверку в течение следующей сцены.	Герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вынуть из результата Риск.	3	10/15/20
Бои без правил	Герой участвует в боях без правил. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Размять кулаки о чужую харю и подзаработать - бесценно! Преуслев в проверке Доблести (Рукопашный бой), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Защиты. Он теряет число ЕЗ, равное величине провала. Обратите внимание, что герой не может использовать доспех! После боя герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил проверку Доблести, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи с зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	6	5/7/10
Воровство	Герой шныряет повсюду и тырит все, что плохо лежит.	Воруй, убивай и про гусей не забывай! Преуслев в проверке Ловкости рук, герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой совершает проверку Скрытой угрозы. Также герой должен совершить проверку Скрытности (Ин). Вычтите из результата проверки Скрытой угрозы Риск и при необходимости величину провала проверки Скрытности и Ловкости рук.	2	0
Гонки	Герой участвует в автогонках. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Хлебнуть адреналина и восторгов публики... Для того также и нужен! Преуслев в проверке Управления транспортом (Лв), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Управления транспортом. Прибавьте к Сложности проверки Опасность местности, в которой происходят гонки. Транспортное средство теряет число ЕЗ, равное величине провала. После гонок герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил первую проверку Управления транспортом, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	6	5/7/10

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	Ц
Зрелище	Герой отправляется поглазеть на театральное представление, танцы с шестом или публичную казнь.	Зрелище - отличный способ завести знакомства и узнать новости. Преуслев в проверке Общения (Об), герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычтеть из результата Риск и величину провала.	1	3
Копание в мусоре	Герой роется в кучах хлама. Это помогает успокоить нервы и настраивает на философский лад.	Мусор таит несметные богатства в ожидании тех, кто им не побрезгует! Преуслев в проверке Наблюдательности (Ин), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	В случае провала проверки герой получает Загрязняющие Повреждения, равные [Величина провала + Опасность местности]. Если герой отыскал предметы с Ц 10 или больше, он должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычтеть из результата 1 за каждую 1 Ц после 10, т.е. 1 за Ц 11, 2 за Ц 12 и так далее.	1	0
Марафет	Герой прихорашивается - подстригает усы, подпиливает ногти, делает причёску или депилирует зону бикини. В самом деле, гибель мира - не повод плохо выглядеть!	Преуслев в проверке Ловкости рук (Лв, Ин, Мд), герой получает Преимущество на проверке Общения в течение следующей сцены.	В случае провала проверки что-то пошло не так. Герой выгладит (или ведёт себя) странно, и получает Помеху на проверке Общения в следующей сцене. Потом кто-нибудь обязательно скажет ему, что один ус вышел длиннее другого, помада размазалась по подбородку, а тушь потекла. Гнусный зуд в зоне бикини со временем пройдет и сам...	1	5
Наедине с искусством	Герой рисует, пишет стихи или музицирует. Он не обязан делать это хорошо - в таких делах главное процесс. Скорее всего, герой попытается уединиться. Разве что, согласится терпеть поблизости прекрасную музыку... Или нескольких.	В случае успеха проверки Искусства (Ин, Мд), герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки Искусства. Повысьте Ц работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложности).	Провал проверки Искусства расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свой шедевр Ц Досуга + 1 Ц за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2/5/8
Наркопритон	Герой пытается забыть, опьянив себя наркотиками. Он может делать это в вонючем подвале или роскошных апартаментах, но конец всегда один...	Герой получает Преимущество на проверке, использующие (Сл), (Лв), (Вн), (Ин), (Мд), (Об), (Ск), (Вл) или (Рц) в следующей сцене (выберите только одну Характеристику). Все остальные проверки в течение сцены герой совершает с Помехой.	Герой должен совершить проверку Выносливости. При провале он получает Загрязняющие Повреждения, равные [5 - модификатор Выносливости героя]. Также герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычтеть из результата Риск.	5	1/5/10
Охота	Герой отправляется на охоту. Возможно, ему удастся пополнить Припасы.	Преуслев в проверке Выживания (Ин, Мд), герой получает Припасы - сырое мясо, сырую рыбу, яйца, орехи, фрукты или ягоды с общей Ц, равной величине успеха. Обратите внимание, что орехи, фрукты и ягоды доступны только в определенное время года.	При провале Выживания герой получает Повреждения, равные величине провала. Также совершите проверку Скрытой угрозы и вычтете из результата Риск.	Риск равен Опасности местности.	5

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	Ц
Паб	Герой отправляется в питейное заведение. Со всеми вытекающими.	Преуслев в проверке Общения (Вн), герой узнает интересную новость или знакомится с важным статистом, а также может перебросить проверку Впечатления одного из своих спутников с бонусом, равным величине успеха. Многие ощущаются иначе, когда в желудке плещется четвертинка чего-нибудь эдакого...	В случае провала проверки Общения герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1/3/7
Перекус	Герой решает устроить для себя небольшой пир. Он может употребить свои собственные Припасы, или посетить ресторан.	Герой может употребить до 3 Припасов из числа доступных ему и получить соответствующие эффекты.	Герой совершает проверку «Все полезно...», используя наибольшую Опасность Припасов в наборе.	0	Общая Ц припасов. Обратите внимание, что если герой посещает ресторан, он платит за порцию, а не за килограмм /литр.
Проверка снаряжения	Герой перебирает патроны, чистит доспех, копается в моторе автомобиля или проверяет сбрую ездовых животных.	Преуслев в проверке Наблюдательности (Ин), Ремонта (Ин, Мд), или Обращения с животными (Ин, Мд), в следующей сцене герой получает Преимущество на проверку Износа или проверку Обращения с животными (Лв).	Никаких проблем. Не считая того, что герой занимался какой-то скукотичей, пока остальные развлекались!	0	0
Посещение врача	Герой обращается за медицинской помощью. Наверное, она действительно ему необходима.	Герой восстанавливает [5 + модификатор Выносливости] ЕЗ. Его сломанные конечности считаются вправленными. Для того, чтобы определить возможность восстановления ЕЗ, потерянных от Загрязняющих Повреждений, совершите отдельную проверку Доступности услуг.	Герой должен преуспеть в проверке Интеллекта или Медицины (Ин). В случае провала, посещение врача обойдется на 5 Ц дорожке. Героя-Дока облапошить таким способом не выйде!	1	5/10/15
Прогулка	Герой бродит по околотку, наслаждаясь видами.	Герой наблюдает, как солнце величаво встает над руинами городов, как ветер пустыней играет сухими листьями, слушает, как журчит вода в сточной трубе... и открывает нечто важное для себя.	Герой совершает проверку Встреч и Находок и Проверку Скрытой угрозы. Опасность Встреч и Находок равна Опасности местности.	0	0
Расслабляюще е ничегонеделани е	Герой лежит на потертом автомобильном сидении, слушает музыку из шипящих колонок, глядит в окно и строит воздушные замки... или просто не думает ни о чем.	Время от времени ничегонеделание просто жизненно необходимо. Герой совершает проверку «Чудно время провели» с бонусом, равным своему модификатору Обаяния (минимум с +1).	Главная проблема - друзья, которым нельзя сказать, что одно облако похоже на зайчика, а другое - на радарную установку. Но к счастью, друзьям и самим есть чем заняться.	0	0

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	Ц
Романтическая связь	Герой пытается завести интрижку на вечер... Или отыскать любовь всей своей жизни.	Герой должен преуспеть в проверке Общения (ОБ). В случае успеха, он находит пару и может совершить 1 проверку с Преимуществом в следующей сцене.	Совершите проверку Скрытой угрозы. Отнимите от результата Риск и величину успеха проверки Общения героя. Не исключено, что ему придется объясниться с родственниками пассии или удирать через окно!	1	3. В это число входят милье безделушек и прочие знаки внимания. Ц может увеличиться, если герой идет развлекаться вместе с пассией!
Скачки	Герой участвует в скачках. Если он хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Лететь с ветром наперегонки под восторженный рев зрителей, чувствовать единство с верным скакуном, а на финишной прямой подзадрорить соперников непристойным жестом... Ради этого стоит жить! Преуспев в проверке Обращения с животными (Лв), герой получает предметы с общей Ц, равной величине успеха.	Герой должен совершить проверку Обращения с животными (Лв). Прибавьте к Сложности проверки Опасность местности, в которой происходят скачки. Скакун теряет число ЕЗ, равное величине провала. После скачек герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил первую проверку Обращения с животными, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	5	5/7/10
Сон	Герой практически использует свободное время для сна.	Преуспев в проверке Мудрости, герой засыпает и восстанавливает 1 ЕЗ. Таким образом в течение суток герой не может восстановить ЕЗ, превышающее числом модификатор его Выносливости.	Провалив проверку Мудрости, герой валяется без сна, думая о всякой ерунде. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0
Состязание	Герой участвует в конкурсе загадок, стрельбе по мишеням, скоростной стрижке овец или другом подобном развлечении. Если герой хочет сделать ставку, используйте вариант «Азартные игры».	Состязание предполагает соревновательный момент но, как правило не угрожает жизни и здоровью напрямую. Хотя загадники мулюют напрапую, резники тыва - те еще засранцы, а скоростная стрижка овец редко обходится без скандалов... Преуспев в профильной проверке, герой получает предметы с общей СП, равной величине успеха.	После состязания герой общается с зрителями и совершает проверку Скрытой угрозы. Если герой провалил профильную проверку, вычтите Риск из проверки Скрытой угрозы. Чтобы избежать встречи со зрителями, герой должен преуспеть в проверке Скрытности (Лв, Ин)!	2	2/5/8
Танцы	Герой отправляется на танцы, чтобы на других посмотреть, себя показать и между делом подергаться под музыку.	Герой развлекается, но это не значит, что он не попытается впечатлить окружающих. Преуспев в проверке Атлетики (ОБ) или Искусства (ОБ), герой узнает интересную новость или знакомится с полезным статистом.	В случае провала проверки герой должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата Риск и величину провала.	1	1-5

Досуг/ Развлечение	Что происходит	Возможности	Проблемы	Риск	Ц
Чувственные удовольствия	Герой уединяется с глянцевыми красавицами - или с любопытным видеофрагментом. Изыски пластической хирургии, макияжа и графической редактуры действительно могут ненадолго взбодрить!	Воодушевленный экстерьером обитателей старого мира или изобретательностью обитателей нового, герой совершает с Преимуществом 1 проверку в следующей сцене. Также герой совершает проверку Наблюдательности (Мд). В случае успеха он может заметить нечто любопытное - особенно, если удачно выбрал место уединения.	Герой должен совершить проверку Наблюдательности (Мд), если посещает салон, или проверку Скрытности (Ин), если уединяется с журналом или видео. В случае провала, он должен совершить проверку Скрытой угрозы и вычесть из результата величину провала.	0	0, если герой владеет журналом или видеопроигрывателем, или 3/7/10
Чтение	Герой читает книги и узнает много нового для себя.	Преуспев в проверке Интеллекта, герой извлекает из прочитанного пользу. В зависимости от того, что читал герой, в следующей сцене герой может перебросить 1 проверку, использующую (Сл), (Лв), (Вн), (Ин) или (Об).	При провале проверки герой злится, что книжка скучная и слишком сложная. Он совершает с Помехой первую проверку в следующей сцене.	0	0, если герой владеет книгой. Доступ в библиотеку обходится ему в 5/10/15
Хобби	Герой занимается любимым делом - вязанием, плетением бус или резьбой по дереву.	Хобби включает в себя виды деятельности, не попадающие в остальные варианты таблицы. В случае успеха профильной проверки, герой сможет перебросить 1 проверку в течение следующей сцены. Обозначьте замысел героя до проверки. Повысьте Ц работы на 5 за каждую градацию сложности после 10 (сверьтесь со стандартной таблицей сложности).	Провал проверки расстраивает героя и делает его мрачным и угрюмым. До конца следующей сцены герой совершает с Помехой все проверки, использующие (Ин), (Мд) и (Об). Герой тратит на свою поделку Ц Досуга + 1 Ц за каждую 1, на которую он провалил проверку.	0	2/5/8

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ОРУЖИЯ И МЕХАНИЗМОВ

Ремесленники редко путешествуют и участвуют в авантюрах. Им просто *некогда* этим заниматься – на изготовление добротного оружия или доспеха может уйти куча времени! Но если в вашей истории герои имеют достаточно свободного времени для занятий ремеслом, используйте таблицу ниже. Применяйте для изготовления Навык Науки, а для ремонта – Навык Ремонта.

Предмет	Сложность
Оружие/доспех/щит	10 + БПв/БЗщ
Оружие наносит Колющие или Проникающие Повреждения	+5
Доспех имеет БЗщ 5 и больше	+5
Доспех или щит с шипами	+5
Примитивное устройство (мельница, влагоуловитель)	10
Простое устройство (замок, музыкальная шкатулка)	20
Устройство средней сложности (механическое опахало, часы)	25
Сложное устройство (автомобильный двигатель)	30
Конструкция включает электронные элементы	+10
Конструкция комплексная (например, автомобиль включает в себя двигатель, ходовую часть, корпус и так далее)	+10
Медицинские препараты	(10 + Ц препарата) : 2
Гранаты и снаряды для Противотанкового оружия	(10 + Ц гранаты/снаряда) : 2
Патроны (10 штук)	Ц оружия : 2
Предмет имеет свойство «Новое»	+10
Затраченное время увеличивается в 5 раз	-5
Затраченное время увеличивается в 10 раз	-10
Мастер не имеет оборудованной мастерской и вынужден довольствоваться импровизированными инструментами	Помеха на проверку

Мастер тратит на работу 1 час за каждую единицу сложности проверки, и материалы, имеющие 1/4 Ц изделия. При выпадении Критического провала на проверку материалы безнадежно испорчены!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Оружием герою может послужить не только верный меч или могучие чары, но и вовремя сказанное слово или лучезарная улыбка. Навык Общения предполагает множество способов получить желаемое, в том числе без участия Обаяния. Однако именно Обаяние отвечает за первое впечатление, которое герой производит на окружающих. Когда герои попадают в место, где о них еще не успели составить определенного мнения, игроки кидают К20 и прибавляют к нему модификатор Обаяния (а также прочие бонусы и штрафы, которые мастер сочтет уместными). Сверьте полученный результат с таблицей:

ВПЕЧАТЛЕНИЯ

0 и меньше – Отвращение: статисты напрочь отказываются иметь с героем дело. Вышибалы выгоняют героя из таверны (по крайней мере, пытаются), обыватели бранятся и швыряют в него камнями, гнилыми овощами и конскими яблоками. Нападение со стороны вооруженных статистов – вопрос пары фраз, иным хватит и недоброго взгляда. Стража может не пустить героя в город!

Торговля невозможна. Лавочники отказываются торговать и угрожают вызвать стражу.

Просьбы о помощи отвергаются с негодованием, расспросы приводят статистов в ярость.

В потенциально боевой ситуации статисты яростно атакуют героя и бьются до конца. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно (герой очевидно сильнее, сражение приведет к неблагоприятным для статистов последствиям), статисты действуют против героя всеми доступными им средствами.

1–3 – Враждебность: статисты с трудом выносят присутствие героя. В таверне герой, скорее всего, станет причиной (и основной жертвой) драки. Обыватели и не думают скрывать своего отношения к герою, но воздержатся от неприкрытой травли, если он не даст для того повода. Впрочем, вооруженные статисты или городская стража легко найдут повод для стычки!

Торговля разорительна. Лавочники заламывают драконовские цены, а покупают за сущие гроши (умножьте цену покупки у статиста на 3, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 3).

Просьбы о помощи отвергаются, расспросы встречаются в стыки.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя и отступают лишь в случае очевидного перевеса на его стороне. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

4–6 – Остракизм: статисты делают вид, что героя не существует. В таверне герою откровенно не рады. Столик героя будет пустовать и ему придется самому забирать свой заказ у стойки. Если где-то неподалеку случится преступление, герой будет первым подозреваемым!

Торговля убыточна. Лавочники требуют внушительную наценку (умножьте цену покупки у статиста на 2, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 2).

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются. Обыватели смотрят угрюмо и, если герой окликает их, ускоряют шаг или не обращают на него внимания. Положение может изменить лишь внушительная (для статиста) сумма денег.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если на их стороне перевес. В противном случае они отступят и вернуться с подмогой. Если сражение по каким-то причинам невозможно или бессмысленно, статисты действуют против героя иными доступными методами.

7–9 – Настороженность: окружающие ведут себя с героем весьма высокомерно и подозрительно. Лавочники, трактирщики и стражники обязательно постараются обобрать героя до нитки. Что ж, таков незавидный удел чужаков!

Торговля невыгодна (умножьте цену покупки у статиста на 1,5, а цену, за которую статисты готовы что-то купить у героя, разделите на 1,5).

Просьбы о помощи и расспросы игнорируются, хотя деньги или униженные мольбы могут сработать.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, если его убийство не кажется затруднительным или может принести выгоду. В противном случае статисты попытаются ограничиться насмешками, грязной бранью и требованиями немедленно уйти.

10–12 – Нейтралитет: героя воспринимают в целом спокойно. Торговцы не будут пытаться обжудить его слишком явно, а обыватели вряд ли вообще обратят на него внимание.

Торговля идет без осложнений. Лавочники продают и покупают по более или менее честной цене.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы, однако не стремятся дать полную и исчерпывающую информацию.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если очевидно спровоцированы.

13–15 – Доброжелательность: герой вызывает сдержанное одобрение окружающих. Торговцы готовы продавать и покупать у него по относительно честным ценам, а обыватели охотно идут с ним на контакт. В таверне герой безусловно станет центром внимания.

Торговля идет неплохо. Лавочники продают и покупают по более или менее честной цене, могут снабдить героя полезной информацией или предоставить небольшую скидку.

Просьбы о помощи удовлетворяются, если они не слишком сложны и затруднительны. Статисты отвечают на расспросы по возможности полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты атакуют героя, только если очевидно спровоцированы. Они попытаются избежать боя и успокоить героя, если это возможно.

16–19 – Восторг: герой кажется окружающим отличным парнем. Он без труда провернет выгодную торговую сделку и найдет союзников (или подельников). Не исключено, что его даже пригласят на ведущую роль в каком-нибудь местном празднике!

Торговля выгодна (разделите цену покупки у статиста на 1,5, умножьте на 1,5 цену, по которой статисты готовы покупать). Лавочники охотно снабдят героя полезной информацией.

Просьбы о помощи удовлетворяются (за исключением опасных или абсурдных). Статисты отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы статисты встречают с юмором и даже могут дать полезный совет.

В потенциально боевой ситуации статисты сдадутся на милость героя, если только он не демонстративно кровожаден. В противном случае статисты отступят.

20 и больше – Очарованы: появление героя вызывает больше радости и интереса, чем прибытие бродячего цирка или королевского кортежа! Герой получит внушительные скидки при торговле, а местная аристократия (не говоря уж об обывателях) охотно примет его в своих жилищах.

Торговля крайне прибыльна (разделите цену покупки у статиста на 2, умножьте на 2 цену, по которой статисты готовы покупать). Лавочники охотно снабдят героя полезной информацией и разложат перед ним лучшие товары.

Статисты делают все, что в их силах, чтобы помочь герою и отвечают на расспросы максимально полно. Очевидно глупые вопросы и просьбы удовлетворяются тоже (хотя впоследствии это может выйти герою боком)

Бой невозможен (разве что, бойня). Статисты готовы сдаться на милость героя или даже временно перейти на его сторону.

Встречают по одежке: появившись в незнакомом месте, герой вряд ли получит Впечатление лучше Доброжелательности без дополнительных усилий (хотя это, согласитесь, не так уж мало!). Мастер может сделать исключение в располагающих к этому ситуациях – например, для Красивых, Стильных или Соблазнительных героев на карнавале, Аристократов, Солдат и Офицеров в осажденном городе или Жрецов на религиозном празднике.

В дальнейшем герой имеет возможность изменить мнение окружающих о себе с помощью проверок Общения (для этого у него должен быть хотя бы шанс поговорить!). В случае раскрытых попыток обмана и прочих манипуляций со стороны героя, мнение может измениться и в худшую сторону!

Если статисты встречают группу героев, то сделайте одну проверку, применяя *наихудшие* из возможных штрафов. Если герои разделятся, к каждому из них применяется отдельное Впечатление (требующие новой проверки), хотя некоторые статисты наверняка запомнят, что героя видели в компании грубияна или уроды!

Вооруженные люди в доспехах: статисты нервничают, когда видят вооруженных людей, облаченных в доспех. Обыватели не ждут ничего хорошего от человека в военном бронежилете и с автоматом до тех пор, пока он не служит в городском ополчении или регулярной армии!

Если герои не выглядят носящими оружие и доспехи по праву службы, рождения или необходимости (городское ополчение и наемники в военное время, дровосек с топориком или охотник с луком), они не могут получить реакцию лучше нейтральной. В случае любой реакции хуже нейтральной статисты сообщат о героях властям, хотя в остальном вряд ли будут вести себя слишком вызывающе.

В постапокалиптическом антураже это правило зачастую не распространяется на легкие доспехи и щиты (бонус не более +3 для доспеха или +2 для щита) и оружие, не являющееся Длинным или Громоздким. Разумеется, шипы на броне сразу облачают плохого парня!

Таблица Впечатлений не является жестким руководством к действию. Мастер волен интерпретировать варианты, сообразуясь с логикой происходящего, или использовать заранее подготовленную линию поведения статистов. Однако результаты из таблицы применяются при совершении проверок Общения.

Также эта таблица может использоваться, чтобы случайным образом определить Впечатления статистов от идей, предложенных героем. Разумеется, на 0 и меньше друзья и знакомые не будут бросаться на героя с оружием или кидать в него грязью (хотя всякое случается), но не постесняются сказать все, что думают о герое и его нелепой выдумке!

Добиться своего...

Пытаясь расположить статиста к себе (или возмутительно обмануть его), герой совершает проверку Общения против **|10 + Вл статиста + любые бонусы/штрафы, которые мастер сочтет уместными|**. В некоторых ситуациях Воля может быть заменена Наблюдательностью, например, когда герой пытается отвлечь статиста досужей болтовней или подсунуть ему испорченный товар. Герои, чтобы заподозрить ложь, совершают проверку Общения (Мд) против **|10 + Общение лжеца|**.

Договориться с разъяренными врагами может быть очень сложно или даже невозможно (особенно в пылу битвы), в то время как близкие друзья, родственники и поклонники благосклонно примут самые безумные идеи героев. Среднее значение **10** в целевой сложности проверки Общения может быть заменено мастером соответственно ситуации.

Впечатление цели от собеседника на момент начала разговора	Мирные переговоры	Переговоры с позиции силы	Боевая сцена
Отвращение	30 + Вл цели	25 + Вл цели	Время слов прошло, к оружию!
Враждебность	25 + Вл цели	20 + Вл цели	30 + Вл цели
Остракизм	20 + Вл цели	15 + Вл цели	25 + Вл цели
Настороженность	15 + Вл цели	10 + Вл цели	20 + Вл цели
Нейтралитет	10 + Вл цели	10 + Вл цели	15 + Вл цели
Доброжелательность	10 + Вл цели	10 + Вл цели	10 + Вл цели
Восторг	5 + Вл цели	5 + Вл цели	10 + Вл цели
Очарование	0 + Вл цели	0 + Вл цели	5 + Вл цели

Переговоры с группами: как правило, группы существ менее восприимчивы к угрозам, лести, лжи и доводам разума. Каждый в группе боится, что если он поддастся на уговоры, то другие посмеются над ним, или пустят арбалетный болт в затылок. Помимо этого, удерживать внимание и отслеживать настроение множества существ сразу не так то просто. При переговорах с группами используйте наиболее распространенное значение Воли в группе, которую пытается уговорить герой. Если выступление (и аудитория) не подготовлены заранее, герой совершает проверку с Помехой, когда ведет переговоры с группой из 10 или более существ. Герой совершает проверку с 2 Помехами, когда ведет переговоры с группой из 100 или более существ. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Стиль Общения героя зависит от того, модификатор какой Характеристики используется при проверке.

Сила: в случае прямолинейного запугивания посредством Силы успех проверки приносит Восторг (безусловно, показной). Статисты сделают все, что требует герой... пока он смотрит в их сторону. Если герой имеет возможность разыскать статиста и наказать за неповиновение (или статист думает так), статист будет выполнять указания и без непосредственного присутствия героя. Провал проверки немедленно провоцирует яростную атаку, если статист считает, что у него есть шанс на победу, или бегство. Статист обязательно вернется с подмогой!

Выносливость: на пирушках важно не только умение героя подать себя, но и способность много съесть и выпить (и при этом продолжать общаться). Успех проверки приносит вполне искреннюю Доброжелательность окружающих. Провал означает, что герой неким образом осрамился, и его репутация серьезно пострадала. Окружающие подвергают героя Остракизму, хотя в будущем у него будут возможности обелиться. Наверное.

Интеллект – король торговли и дипломатии. Доводы разума при успешной проверке принесут герою Доброжелательность статистов. Провал обычно приводит к Нейтралитету (если только герой или его друзья уже не позаботились о худшем варианте!).

Обаяние: для успеха не прямых угроз и заговаривания зубов герою пригодится Обаяние – сочетание эффектной внешности и личностной притягательности. Успех проверки приносит герою Восторг и все сопутствующие ему приятности. Статисты уверены, что им выгоднее согласиться на предложения героя, чем поступить по-своему... до тех пор пока кто-то не откроет им глаза! В этом случае, как и при провале проверки, герой сполна отведает Враждебности окружающих. Никто не любит оставаться в дураках!

...ЛЮБИМИМИ СРЕДСТВАМИ

Подчас не самыми этичными, но, безусловно, эффективными.

Соблазнение: соблазнение использует Обаяние героя в сочетании с сексуально агрессивным поведением различной степени очевидности. Успех проверки Очаровывает жертву... до тех пор пока она уверена, что герой вскоре очутится в ее постели. Если эта уверенность не подкрепляется дальнейшим поведением героя, он становится Отвратителем статисту (хотя статист все еще может быть

не прочь затащить героя в постель!). То же происходит и при провале проверки – статист понимает, что им пытаются манипулировать. Отвращение может вылиться как в знатный синяк на смазливом личике героя, так и в значительно более серьезные последствия, если статист облечен властью и богат!

Публичные выступления, как правило, бывают хорошо подготовленными, но даже тогда главную роль играет Обаяние выступающего. Мастер сам определяет реакцию слушателей на успех или провал выступления, однако герои могут что-то узнать об этом, пообщавшись со слушателями до начала речи или представления. Проваленный бросок для странствующего певца редко выливается во что-то большее, чем предложение убраться со сцены (различной степени грубости). Политики, военачальники и революционеры рискуют гораздо больше, особенно в случаях экспромта!

Пытки возможны при помощи проверки Ловкости рук (Сл, Лв, Вн, Ин, Мд). Герой может использовать Общение (Ин, Об), чтобы убедить статиста рассказать все до начала пытки. Обычно это сопровождается демонстрацией пыточных принадлежностей. Если герой не преуспел, они идут в дело. За каждую единицу, на которую палач прошел проверку Навыка против **[10 + Вл жертвы + модификатор Вн жертвы]**, жертва отвечает на один вопрос, исчерпывающе и полно. Мастер решает, может ли палач увеличить свой Навык с помощью пыточных приспособлений и на сколько именно. Так или иначе, к концу сеанса пыток жертва теряет столько Единиц Здоровья, на сколько палач прошел проверку (здесь палачу очень пригодится Трюк Хирургическая точность!). Каждый дополнительный день пыток понижает Волю жертвы на 1 (до минимума в 0). Если жертва не знает ответов, она совет или постарается сказать палачу то, что тот хочет услышать!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В БОЮ

Болтать в пылу битвы – довольно рискованное занятие. Тем не менее, если у героя возникло такое желание, он может применить навык Общения в бою по описанным выше правилам, используя Действие. Исключением из этого является Провокация.

Провокация: при помощи оскорбительных фразочек и еще более оскорбительных жестов герой привлекает к себе внимание врагов. Потратив Быстрое действие и совершив проверку Общения (Ин, Об) против **[10 + Воля цели]**, герой оскорбляет противника и становится целью его следующей атаки. В некоторых ситуациях герою точно не обойтись без Луженой глотки!

Если жертвы не могут слышать героя, видеть его или понимать язык, на котором он говорит, проверка совершается с Помехой. Если героя не видят и не слышат, Провокация не работает!

Обратите внимание, что Провокация действует только в боевых сценах (то есть, когда бой уже начался) и имеет смысл в тех случаях, когда враги имеют возможность атаковать оскорбившего их героя. В противном случае они выберут другую цель. Вряд ли у героя получится парой фраз выманить врага из-за крепостных стен или плотных рядов приспешников!

СОЦИАЛЬНЫЕ ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ГЕРОЕВ

Статисты и герои могут влиять на других героев с помощью проверок Общения (и иными доступными способами, например, магией). Однако когда герой подвергается влиянию, игрок получает выбор. Он либо полностью принимает последствия, добавляет герою 1 Очко опыта и в дальнейшем играет роль соответственно случившемуся, либо объявляет, что герой не поддастся манипуляциям. Если герой упорствует в осажденной крепости или пыточной камере, ему может не поздоровиться...